



**VNIVERSIDAD
D SALAMANCA**



**TRABAJO DE FIN DE GRADO EN MAESTRO EDUCACIÓN
INFANTIL Y PRIMARIA**

PORTADA

ESCUELA UNIVERSITARIA DE MAGISTERIO DE ZAMORA

TRABAJO FIN DE GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y ESPACIOS DE FANTASÍA EN
LA EDUCACIÓN FÍSICA**

AUTOR: Carlos Ríos Ferreras

Tutor: D. Galo Sánchez Sánchez

Zamora, 12 de Junio de 2014

Los Ambientes de Aprendizaje y Espacios de Fantasía en la Educación Física

Carlos Ríos Ferreras

‘El aula de Educación Física es nuestro espacio asignado, pero debemos vestirla, revestirla y transformarla de manera continua y constante para crear nuevos ambientes que estimulen la fantasía y la imaginación y refuercen la motivación.’

(Javier Olivera Betrán)

RESUMEN

Este trabajo de fin de grado surge de la necesidad de realizar un acercamiento a nuevas corrientes de Educación Física en Educación Primaria, en este caso, los Ambientes de aprendizaje y los Espacios de fantasía. Estas metodologías didácticas buscan superar los métodos tradicionales basados en la directividad y en la reproducción, para lograr, mediante la organización de materiales y espacios y el juego libre, que el alumno sea constructor de su propio aprendizaje siendo el docente un facilitador del proceso.

En primer lugar se realizó una revisión teórica de los Ambientes de Aprendizaje y Espacios de Fantasía para comprender cuáles son sus antecedentes, qué son y cuáles son sus principios clave. Posteriormente se establecen unas orientaciones para el diseño y organización adecuada en el aula de estas metodologías.

Esta revisión teórica se complementa con la propuesta de aplicación práctica llevada a cabo mediante el diseño y realización de la unidad didáctica 'Somos habilidosos' que fue desarrollada en el C.E.I.P. 'Arias Gonzalo' de Zamora. Finalmente se realiza una recopilación de los resultados y valoración obtenidos de la práctica.

Se ha podido comprobar el alto grado de aplicabilidad de estas metodologías en un aula de Educación Primaria consiguiéndose cumplir con los objetivos planteados en este trabajo y los propios de la unidad didáctica. La respuesta de los alumnos fue excepcional, adaptándose a todas las novedades presentadas, como por ejemplo nuevos materiales, la inclusión de los encuentros iniciales y puestas en común, la posibilidad de expresar por escrito sus pensamientos y opiniones durante las sesiones y la posibilidad que tuvieron para, autónomamente, crear sus propios espacios de juego y actividad motriz.

Los alumnos disfrutaron plenamente de la actividad física y el docente pudo experimentar con los Ambientes de aprendizaje y Espacios de fantasía y adoptar un papel secundario de facilitador y guía del aprendizaje de los alumnos.

ÍNDICE

Apartados	Páginas
1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	2
2. OBJETIVOS.....	3
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA	4
3.1. DEFINICIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y ESPACIOS DE FANTASÍA	8
3.2. CLASIFICACIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE	9
3.3. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS CLAVE.....	10
4. DISEÑO Y ORGANIZACIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y ESPACIOS DE FANTASÍA.....	15
4.1. DISEÑO DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE	15
4.2. ORGANIZACIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE	18
4.2.1. <i>La distribución de los ambientes</i>	18
4.2.2. <i>La preparación de los ambientes</i>	19
4.2.3. <i>La estructura de una sesión</i>	20
4.3. DISEÑO Y ORGANIZACIÓN EN LOS ESPACIOS DE FANTASÍA	21
5. PROPUESTA DE APLICACIÓN PRÁCTICA (UNIDAD DIDÁCTICA)	23
6. RESULTADOS Y VALORACIÓN DE LA PROPUESTA PRÁCTICA DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y ESPACIOS DE FANTASÍA.....	38
6.2. LA OPINIÓN DEL DOCENTE	38
6.2. LA OPINIÓN DEL ALUMNO	41
7. CONCLUSIONES FINALES	48
8. BIBLIOGRAFÍA	51
9. ANEXOS	55

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

En la actualidad es necesario buscar nuevas metodologías de trabajo dejando atrás la educación tradicional y magistral generalmente extendida en nuestro sistema educativo. Para ello, y teniendo en cuenta las tendencias de innovación educativa, buscamos unas metodologías que otorguen al alumno¹ un mayor protagonismo en el proceso educativo, favoreciendo su autonomía y utilizando un aspecto muchas veces infravalorado, la organización de los materiales y espacios de Educación Física como estrategia de intervención didáctica.

Este trabajo presenta una parte teórica y otra práctica, con el fin de ampliar su alcance. En la parte teórica se ha realizado una revisión bibliográfica para entender qué son los Ambientes de Aprendizaje y Espacios de Fantasía. La parte práctica se ha llevado a cabo en el C.E.I.P. 'Arias Gonzalo' de Zamora durante el presente curso 2013/2014, con la colaboración del director del centro D. Alberto Beltrán González y especialmente de Dña. M^a Esther Chimeno, maestra de Educación Física en el citado centro y facilitadora de mi proyecto de aplicación práctica.

A parte del apoyo recibido por el tutor de este TFG, he contado con la ayuda de Dña. Julia Blández Ángel, doctora en Ciencias de la Educación, profesora de Expresión Corporal en la Universidad Complutense de Madrid y experta en los Ambientes de aprendizaje, quien ha validado la unidad didáctica 'Somos habilidosos' que se presenta en este trabajo. También D. Antonio Sánchez Martín, director del C.R.I.E de Zamora, profesor de la Universidad de Salamanca y experto en los Espacios de fantasía, ha colaborado con la valiosa aportación de varios materiales y citas bibliográficas.

¹ En este Trabajo de Fin de Grado se emplearán las expresiones "alumno/s, maestro/s, niño/s, etc. haciendo referencia a ambos géneros, con el fin de facilitar la lectura y sin ninguna intención de discriminación ni tratamiento sexista del lenguaje.

2. OBJETIVOS

Con la realización de este trabajo se pretenden conseguir los siguientes objetivos:

- Realizar una revisión teórica de los Ambientes de aprendizaje y Espacios de Fantasía con el fin de conocer qué son, cuáles son sus principios metodológicos y cómo se realiza su diseño y organización en un aula de Educación Física en Educación Primaria.
- Diseñar y desarrollar una propuesta de aplicación práctica siguiendo los Ambientes de aprendizaje y Espacios de Fantasía, comprobando su viabilidad y aplicabilidad al área de Educación Física dentro del primer ciclo de la Educación Primaria en un centro educativo.
- Observar el comportamiento psico-socio-motriz y la respuesta de los alumnos a estas metodologías realizando un cuaderno de clase, una ficha del profesor y un cuestionario a alumnos y docentes.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA

“La mayor señal del éxito de un maestro es poder decir: ahora los niños trabajan como si yo no existiese.”

(María Montessori)

Actualmente es incuestionable la necesidad de trasladar el protagonismo del proceso educativo al alumno, dotándole de una mayor autonomía y de mayor capacidad de tomar decisiones especialmente en el área de Educación Física. Este aumento del protagonismo del alumnado no ha sido desarrollado de manera profunda en el ámbito educativo, y normalmente la práctica escolar se ha centrado en enfoques tradicionales basados en la directividad y magistralidad. Sin embargo algunas tendencias pedagógicas y autores han mostrado un especial interés a este respecto.

No fue hasta finales del s. XIX y comienzos del s. XX cuando se produjo un replanteamiento de la escuela tradicional imperante hasta entonces, iniciándose un nuevo modelo pedagógico denominado la ‘Escuela Nueva’. Este modelo instauró una educación activa que abogaba por la mayor participación del alumno y por la creatividad. Entre otros, los pedagogos John Dewey (1859-1952) y María Montessori (1870-1952) destacan por su preocupación hacia la participación del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dewey postulaba que el niño debe buscar, explorar y sumergirse en el ambiente y aprender de la experiencia. Montessori además, defendió el papel del docente como guía y observador del niño. Esta autora también hizo un primer acercamiento a la importancia del ambiente en la educación, planteando lo que llamó *ambiente preparado*, que se refiere a un ambiente que se ha organizado para el niño, diseñado para fomentar su auto-aprendizaje y crecimiento.

Siguiendo esta preocupación por el ambiente escolar encontramos la obra de Loughlin, C.E. y Suina, J.H. *‘El ambiente de aprendizaje: Diseño y organización.’* (1987). Esta obra llena un vacío respecto a la relación entre el ambiente escolar y la práctica docente, estableciendo el ambiente escolar como parte fundamental e instrumento que respalda el proceso de aprendizaje.

Además Loughlin y Suina no solo presentan un marco conceptual para entender los efectos y posibilidades del ambiente en el aula, también aportan modelos y ejemplos prácticos donde se dispone del ambiente como estrategia pedagógica.

Continuando las ideas y propuestas de los autores anteriores, específicamente en el área de Educación Física y centrándonos en el ámbito español, encontramos algunas experiencias escolares como el CEIP ‘Trabenco’ de Madrid desde 1972 con sus *contextos flexibles de aprendizaje*; ‘*Una experiencia de arquitectura escolar: La Escola Espiga*’ del profesor Josep Segarra i Balasch durante los años 70 o ‘*El acondicionamiento de los patios de recreo*’ (1988) del profesor Alfredo Larraz Urgales.

También tendremos que tener en cuenta una serie de propuestas didácticas basadas fundamentalmente en la relación del ambiente con el aprendizaje y que utilizan el espacio y el material para provocar aprendizajes significativos.

En primer lugar, ‘**Los Espacios de acción y aventura**’ (Generelo, E. y otros, 1993-1995 y Mendiara, J. 1997-1999) citado por López, Monjas y Pérez (2003) donde cada niño “...*puede encontrar la situación ambiental adecuada para manifestar sus capacidades y marcarse un ritmo de avance progresivo en su desenvolvimiento.*”

En segundo lugar, los ‘**Ambientes de Aprendizaje**’ fundamentados en los trabajos de Julia Blández ‘*La utilización del material y del espacio en Educación Física. Propuestas y recursos didácticos.*’ (1995) y ‘*Programación de unidades didácticas según Ambientes de aprendizaje*’ (2000). Son el referente para el trabajo de ambientes de aprendizaje especialmente en la etapa de Educación Primaria. Esta autora se centra en la no intervención del docente durante la actividad motriz, convirtiéndose en guía y observador, el uso del juego como principal recurso pedagógico y la utilización del espacio y los materiales como estrategia de intervención docente.

Y por último, los ‘**Espacios de Fantasía**’ diseñados y desarrollados fundamentalmente por Manuel Parra y Antonio Sánchez (1999-2002), se centran en desarrollar la creatividad y la autonomía de los alumnos. Aunque se puede considerar una vertiente de los Ambientes de Aprendizaje de Blández, ya que poseen similares características y líneas metodológicas, los Espacios de Fantasía tienen entidad propia como para considerarlos metodología independiente.

Algunos de los aspectos diferenciadores y que caracterizan a los Espacios de Fantasía son: el aumento del protagonismo del alumno, siendo este quien realiza la planificación y organización de la tarea motriz, el uso del juego simbólico y la fantasía y la gran importancia de las relaciones grupales.

Estas dos metodologías, Ambientes de aprendizaje y Espacios de fantasía, ponen de relieve un esfuerzo por la innovación en Educación Física, que puede entenderse como *‘cambios planificados por parte del maestro de E.F., en los materiales a utilizar, en la intervención didáctica, en el contexto, etc., para mejorar la calidad educativa.’* (Viciano, J. 2002).

Estas metodologías aportan fundamentalmente estas innovaciones:

- Innovaciones originadas por los estilos de enseñanza
- Innovaciones generadas en torno a la interdisciplinaridad en las diferentes áreas curriculares
- Innovaciones respecto a los recursos materiales
- Innovaciones en cuanto a la metodología y a la organización de los espacios

A continuación se realizará una enumeración de algunas experiencias prácticas² dentro de esta corriente de innovación en Educación Física:

- *‘Espacios de juego, creatividad y relajación’* en el C.E.I.P. Félix Zapatero Valtierra (Navarra)
- *‘Aulas en el jardín y jardín en las aulas’* en la Escola Congrés-Indians (Barcelona)
- *‘Una propuesta didáctica basada en la construcción de ambientes de aprendizaje’* en el C.E.I.P. “El Punta” de Bellavista (Huelva)
- *‘Una experiencia con ambientes de aprendizaje en educación física en la E.S.O.: sus efectos en el aprendizaje’* en el I.E.S. Jose Luis Sampedro (Madrid)
- *‘El uso de ambientes de aprendizaje en Educación Infantil para trabajar contenidos de E.F.’* en la E.I. Beniaján (Murcia)
- *‘El empleo de ambientes de aprendizaje en E.F., para la enseñanza del equilibrio en primer curso de E.P.’* en el C.C. ‘Villa Pilar’ (Murcia)
- *‘Aprendizaje cooperativo, metodología por proyectos y espacios de fantasía en Educación Física para Primaria. (Re)Construyendo la expresión corporal mediante la dramatización de cuentos e historietas infantiles.’* en el C.R.A. ‘El Jalón’ (Soria).
- Las experiencias de creación de Espacios de Fantasía realizadas por el profesor D. Antonio Sánchez Martín en la Escuela Universitaria de Magisterio de Zamora de la Universidad de Salamanca en la asignatura ‘Juego motor y Recreación’.
- El C.R.I.E. de Zamora que, en palabras de su director D. Antonio Sánchez Martín: *‘Es en sí mismo un Espacio de Fantasía, donde cambiamos continuamente la ambientación y el espacio para favorecer el desarrollo de cada temática o contenido’.*

² En la Bibliografía se aportan las referencias donde se desarrollan estas ‘experiencias prácticas’.

Respecto al apartado legislativo, los ambientes de aprendizaje y los espacios de fantasía surgieron de los cambios planteados en la LOGSE (*Ley Orgánica 1/1990 de 3 de Octubre de Ordenación General del Sistema Educativo*) que supusieron un cambio educativo respecto a la Ley General de Educación de 1970. Con la LOGSE se desarrolló una importante reforma educativa planteando un diseño curricular abierto y flexible. En esta ley se señala por primera vez el papel participativo del alumno como constructor de su propio aprendizaje, mientras que el docente guía y facilita el proceso. También se le otorga cierta autonomía lo que proporciona una vía para la experimentación e innovación curricular.

Aunque el marco legal ha cambiado respecto a la LOGSE, la ley en la que se enmarca este trabajo, la LOE (*Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación*) continua con los principios de la reforma, si bien añade algunos aspectos como la introducción de las Competencias Básicas desarrolladas en el *Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*. Fundamentalmente las competencias de *Aprender a aprender* y *Autonomía e Iniciativa personal* se encuentran dentro de los principios de los Ambientes de aprendizaje y Espacios de fantasía.

Teniendo en cuenta el Real Decreto 1513/2006, la Autonomía e Iniciativa personal se conseguirá dejando al alumno '*...tomar decisiones con autonomía. También si se le da protagonismo al alumnado en aspectos de organización en las actividades físicas.*' Mientras que la competencia en Aprender a aprender se podrá lograr '*...mediante el conocimiento en sí mismo y de las propias posibilidades y carencias como punto de partida del aprendizaje motor estableciendo metas alcanzables cuya consecución genera autoconfianza. Al mismo tiempo, los proyectos comunes facilitan la adquisición de recursos de cooperación.*'

Por último y en el contexto de cambio respecto al marco legislativo educativo, con la implantación de la LOMCE (*Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa*) se introducen las *situaciones motrices* que serán los elementos curriculares básicos de la Educación Física, entre ellos, las *Acciones motrices en situaciones de adaptación al entorno físico* introducen que el ambiente será variable y modificable. También se presenta el juego como recurso imprescindible como situación de aprendizaje. Podemos prever que los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía podrán adaptarse a este nuevo marco legal.

3.1. DEFINICIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y ESPACIOS DE FANTASÍA

Para entender que son los Ambientes de aprendizaje y Espacios de Fantasía es necesario realizar una diferenciación de los términos *espacio* y *ambiente* que en ocasiones se emplean indistintamente.

En cuanto al término, **espacio** según la RAE en su cuarta acepción se considera: *‘Capacidad de terreno, sitio o lugar’* mientras que **ambiente** en su tercera acepción se refiere a: *‘Condiciones o circunstancias físicas, sociales, económicas, etc., de un lugar, de una reunión, de una colectividad o de una época.’*

Por lo tanto podemos entender ‘espacio’ como el entorno físico, en la escuela se refiere a los objetos, materiales didácticos, mobiliario y decoración. Mientras que ‘ambiente’ sería el conjunto del espacio físico y las relaciones que en él se originan, en la escuela, los afectos y las relaciones entre los niños y entre el niño y el docente.

Ambos elementos forman parte e influyen en la tarea educativa como indican Laorden, C. y Pérez, C. (2002) *‘el espacio se convierte en factor didáctico puesto que nos ayuda a definir la situación de enseñanza-aprendizaje y nos permite crear un ambiente estimulante para el desarrollo de todas las capacidades de nuestro alumnado, así como favorecer la autonomía y motivación del equipo de profesores.’*

Además Loughlin y Suina (1987) señalan que *‘El ambiente es mucho más que un edificio o una disposición del mobiliario. La visión conceptual del ambiente es mucho más amplia. Descansa en un entendimiento de las relaciones entre entornos físicos y conducta, entre disposiciones ambientales y aprendizaje’.*

Este entorno o ambiente no es un elemento fijo y estanco sino que se puede modelar, construir y manipular y es necesario que el docente lo maneje y transforme para ofrecer un entorno rico y variado que fomente la actividad del alumnado y aumente su actividad.

Cuando un entorno educativo influye positivamente en la conducta y en el aprendizaje de las personas es cuando se le puede denominar entorno o ambiente de aprendizaje. Blández, J. (1995) define los ambientes de aprendizaje en Educación Física como ***‘un espacio transformado, que invite a ser utilizado para un fin concreto.’*** *‘Hay que elegir y combinar los materiales apropiados para cada bloque temático y organizarlos adecuadamente para que inviten por si solos a ser utilizados. Se crea ambiente cuando se consigue que ese entorno sea atractivo y motivante para el aprendizaje.’*

En resumen, los Ambientes de aprendizaje consisten en organizar el espacio y los materiales para construir un ambiente favorecedor del aprendizaje que surja espontáneamente y que influye positivamente en el niño dejándole ser protagonista y constructor de su propio aprendizaje. El docente se encarga de organizar y favorecer el aprendizaje desde un papel secundario.

Respecto a los Espacios de Fantasía, podemos subscribir todo lo anteriormente expuesto en cuanto al espacio y al ambiente, si bien esta metodología tiene características propias.

Con los espacios de fantasía se pretende que *“los alumnos descubran sus propios aprendizajes y también que sean un medio eficaz para descubrir y aprender libremente.”* (Sánchez, A.; Muñoz, E. y Noriega, F. 2001).

Van un paso más allá en cuanto al protagonismo del alumno y a la utilización del espacio y del ambiente. Este modelo metodológico coincide con las ideas de Delgado Noguera, M.A. (2000) citado por Sánchez, Muñoz y Noriega (2001) que aboga por *“dar más participación activa al alumno para mejorar la enseñanza.”* Y comparte planteamiento con Vaca Escribano, M. (1996) que plantea 3 aspectos fundamentales para la enseñanza de la Educación Física:

- Unos espacios y una organización de los mismos que favorezca y anime a la ejercitación de las habilidades y capacidades motrices.
- Unos materiales sugerentes, polivalentes, etc. que enriquezcan la exploración a la vez que diversifican las búsquedas sobre posibilidades y limitaciones motrices.
- Un clima de clase que ayuda al aprendizaje y a la disponibilidad motriz.

3.2. CLASIFICACIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Los ambientes de aprendizaje se pueden clasificar en función de su origen, en función de su movilidad y en función de su participación. A continuación se presenta dicha clasificación:

EN FUNCION DE...	TIPOS DE AMBIENTES	
SU ORIGEN	<ul style="list-style-type: none">- Naturales- Organizados	Siempre presentes
		Creados con la intención de estimular actividades para un fin concreto
SU MOVILIDAD	<ul style="list-style-type: none">- Fijos- Semifijos- Móviles- Mixtos	No se pueden transportar
		Con elementos difíciles de mover
		Transportables y manipulables
		Combinaciones de los anteriores
LA PARTICIPACIÓN	<ul style="list-style-type: none">- Individualistas- Socializantes	Participación individual
		Pueden participar varias personas

3.3. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS CLAVE

Los Ambientes de aprendizaje y Espacios de Fantasía se basan en los principios metodológicos que aparecieron por primera vez en el sistema educativo español en el Real Decreto 1344/1991, *de 6 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria* que fundamentalmente fueron:

1. **Alumno como constructor de su propio aprendizaje**
2. **El profesor guía y mediador del proceso**
3. **La motivación intrínseca y extrínseca**
4. **Las relaciones interpersonales**
5. **El juego como recurso didáctico**
6. **La organización de los espacios y materiales como principal estrategia didáctica**

Estos principios metodológicos son clave para entender la esencia de los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía, por ello se realizará un breve análisis de como estos principios vertebran los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía.

1. Alumno como constructor de su propio aprendizaje

Cada alumno posee su propio nivel, unos intereses y perspectivas diferentes por lo que es comprensible que sea el propio alumno quien establezca su progresión pedagógica y vaya construyendo su aprendizaje teniendo en cuenta sus posibilidades.

En los Ambientes de aprendizaje y Espacios de fantasía se considera al alumnado el centro del proceso educativo y se le da autonomía y libertad para que vaya construyendo su aprendizaje.

Por ello, utilizando estas metodologías se empleará la *no directividad*, creando ambientes de libertad que permitan a los niños moverse libremente, tomando sus propias decisiones y resolviendo por sí mismos los problemas que se les plantea. En la descripción de los demás principios se irá definiendo las bases que acompañan este concepto de libertad y *no directividad*.

2. El profesor guía y mediador del proceso

Teniendo en cuenta el anterior principio, donde es el alumno quien va construyendo su propio aprendizaje, el papel del profesor tendrá que ser el de facilitador del aprendizaje, es decir, y como se indica en el Real Decreto 1344/1991 *‘el profesor actúa como guía y mediador para facilitar la construcción de aprendizajes significativos que permitan establecer relaciones entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos conocimientos.’*

Considerando todo ello, los ambientes de aprendizaje se engloban en la clasificación propuesta por Famose, J.P. (1992) citado por Blández (2000) de las *‘tareas no definidas’* donde no se indica al alumno ni el qué ni el cómo tiene que realizar, tampoco se le obliga a utilizar un material determinado. El docente estimula y ayuda al alumno presentándole un ambiente de aprendizaje atractivo, significativo y con diferentes opciones.

Este planteamiento sigue los pasos de lo que Denis, D. (1980) denominó *‘Pedagogía de ambiente’*, teniendo en cuenta que cada espacio y material sugiere al niño ciertas acciones, se presentan materiales y estructuras que respondan a los objetivos y contenidos que marca el docente.

3. La motivación intrínseca y extrínseca

La motivación intrínseca se refiere a la que proviene del propio individuo, mientras que la extrínseca, es la que procede del entorno o ambiente del alumno. Hay que tener en cuenta que es necesario que el docente las adquiera también, ya que alumno y docente se influyen mutuamente.

Este factor motivacional es muy importante en el área de Educación Física, así autores como Sánchez Bañuelos indican que los alumnos que perciben un ambiente de clase estimulante y en el que pueden tener el control sobre los resultados, es más probable que se encuentren bien motivados hacia la participación.

Con los ambientes de aprendizaje y los espacios de fantasía se le da al alumno la posibilidad de elección de las tareas y actividades que realiza, controlar el tiempo y el espacio y organizarse como quiera, lo que aumenta la autonomía de los alumnos. Esta motivación intrínseca se estimula de manera muy importante con estas metodologías, dando a los alumnos la oportunidad de *‘Aprender por la satisfacción de comprender o dominar algo, y no por obtener algo a cambio. [...] Cuando lo que mueve al aprendizaje es el deseo de aprender, los resultados parecen ser más sólidos y consistentes.’* (Pozo, 1999) citado por Sánchez, Muñoz y Fernández (2001).

Pero además de esta motivación intrínseca también influye en el alumno y en el proceso de enseñanza-aprendizaje la motivación extrínseca, donde el docente tiene un papel fundamental. En este sentido, el docente se convierte en un agente motivador, empleando los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía para crear climas motivacionales positivos, que entre otros aspectos favorecerán el disfrute, el aprendizaje y un mayor compromiso con la actividad física

4. Las relaciones interpersonales

En los ambientes de aprendizaje y en los espacios de fantasía, las relaciones entre los alumnos tienen un papel significativo, tanto desde el punto de vista de cómo estas relaciones influyen en el aprendizaje, como de la calidad y evolución de estas relaciones entre el grupo.

En cuanto a cómo las relaciones influyen en el aprendizaje, Vygostky (1989) citado por Blández (1995) con su teoría sobre el aprendizaje estableció que los propios alumnos son agentes activos del proceso de aprendizaje, cuando con la ayuda y colaboración de un compañero llegan a resolver alguna tarea o actividad que por sí solo no podrían solucionar.

Con los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía estas relaciones se manifiestan de una manera más acusada respecto a otras metodologías, ya que los alumnos establecen relaciones entre ellos constantemente comentando ideas, juegos o actividades, animándose, imitándose, mostrando sus logros, trabajando en agrupaciones diversas, etc. lo que Blández (2000) explica como la *'producción de una didáctica entre iguales de gran valor pedagógico'*.

Respecto a la calidad y evolución de las relaciones que se establecen entre el grupo, Parlebas, P. (1988) establece una dimensión social y relacional con la que indica que *'las actividades físicas permiten la eclosión de una verdadera inteligencia sociomotriz.'* y una dimensión afectiva donde dice que *'el espacio motor es un espacio social y afectivo. La afectividad es una dimensión que impregna fuertemente la actividad física.'* Concluyendo este mismo autor que *'la afectividad llega a ser la clave de las conductas motrices'*.

5. El juego como recurso didáctico

El juego constituye un elemento básico en la vida del niño, especialmente durante la etapa de Educación Primaria. No solo el juego puede ser un divertimento, además es necesario para su desarrollo como ya propuso Jean Chateau: *'No se debería decir que el niño solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego'*.

Generalmente en la escuela y específicamente en la Educación Física se sigue empleando un *juego dirigido*, es decir, aquel pensado y organizado por el docente, mientras que se suprime o se emplea en pocas ocasiones el *juego libre* aquel que los niños realizan espontánea y libremente, y en el que no existe intervención del adulto.

Con el *juego dirigido* el docente se convierte en 'jugador experto' que controla y orienta los juegos, olvidándose de los alumnos.

El juego libre de los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía se entiende a través de los puntos establecidos por Basil Bernstein en su *'pedagogía invisible'*:

- El juego es para el niño el medio para exteriorizarse frente al docente.
- Los recursos y fines del juego son múltiples y cambian con el tiempo.
- El juego es un acto personalizado (no individualizado) que no está sometido a un marco de referencia profundamente estructurado.
- El concepto de 'juego' no sólo permite una descripción de actividades sino también una evaluación de las mismas.

Con estas metodologías el trabajo y el juego están unidos y como explica Blández (2000) *'Los alumnos aprenden jugando y juegan aprendiendo'*.

6. La organización de los espacios y materiales como principal estrategia didáctica

Las estrategias de intervención en los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía se centran, fundamentalmente, en la utilización de los espacios y materiales en un entorno de libertad, para crear situaciones y ambientes que provoquen nuevas motivaciones intrínsecas en los alumnos. Este entorno de libertad no es simplemente un 'dejar hacer', sino que implica unos objetivos e intencionalidad educativa ya que como dijo John Dewey: *'Nunca educaremos conscientemente, sino inconscientemente por medio del ambiente'*.

Algunos de los efectos, cuando las estrategias didácticas de intervención se basan en la organización de los espacios y materiales son:

- Desde la perspectiva del docente: Percibe el entorno con mayor profundidad, buscando todas las posibilidades y el mayor provecho de los espacios y materiales. Además puede observar la influencia del ambiente en la conducta de los alumnos, lo que le permite guiar el aprendizaje.
- Desde la perspectiva de los alumnos: Estas metodologías les involucran mucho más en el proceso educativo y se estimulan la libertad de movimiento, la imaginación y la creatividad.

Con estas metodologías, generalmente se utilizan abundantes materiales, lo que ayuda a la intervención pedagógica haciéndola más rica y variada, pero a su vez supone un problema para el docente a la hora de construir y presentar los ambientes. Por ello para montar ambientes de aprendizaje habrá que tener en cuenta:

- Uso de todo tipo de recursos materiales.
- Que los ambientes sean suficientemente atractivos para estimular al alumno.
- Presentar diferentes niveles de complejidad para que cada alumno pueda ir construyendo su propio aprendizaje en función de sus posibilidades.

En resumen, con los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía, los objetivos y contenidos del área de Educación Física se plantean a través del juego libre, donde el docente va guiando el aprendizaje a través de estrategias centradas en la manipulación de los dos elementos fundamentales del entorno, el espacio y los materiales, construyendo ambientes de aprendizaje que fomenten la autonomía y la creatividad de los alumnos.

4. DISEÑO Y ORGANIZACIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y ESPACIOS DE FANTASÍA

‘La organización es una de las mayores diferencias que se pueden encontrar entre una clase de Educación Física y una clase en el aula.’

(Fernando Sánchez Bañuelos)

Entenderemos el diseño como la planificación previa en la que se distribuyen los componentes, las fases y los medios para lograr las competencias y los objetivos de aprendizaje planteados. Para Kaufman, R.A. (1975) el diseño o planificación “Se ocupa de determinar que debe hacerse, a fin de que después puedan tomarse decisiones prácticas para su implantación. La planificación es un proceso para determinar ‘a donde ir’ y establecer los requisitos para llegar a ese punto de la manera más eficiente y eficaz posible.”

La organización se referirá a la manera cómo se deben tratar los elementos presentes en el diseño para que estos resulten eficaces y se adecuen a los intereses de docentes y alumnos.

4.1. DISEÑO DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Siguiendo a Blández (1995) el diseño de los ambientes de aprendizaje estará relacionado con los bloques temáticos que se desarrollan en Educación Física y podrá llevarse a cabo de tres formas diferentes:

- Ambientes de aprendizaje diseñados hacia un bloque temático concreto, comprobando su consecución.
- Ambientes de aprendizaje sin un bloque temático previamente marcado, pero determinándolo posteriormente mediante las respuestas y resultados observados.
- Ambientes de aprendizaje con un carácter totalmente libre y no relacionado con bloque temático alguno.

Al iniciar el trabajo con ambientes de aprendizaje es recomendable emplear la primera de estas formas, orientando los ambientes hacia un bloque temático concreto. Mediante la experiencia y prácticas realizadas podremos manejar eficazmente las tres formas de diseño de los ambientes de aprendizaje.

A continuación se desarrollarán algunos ambientes orientados a cada uno de los bloques temáticos:

Ambientes de Desplazamientos

TIPO DE AMBIENTES	ACCIONES FUNDAMENTALES	POSIBILIDADES PRÁCTICAS
DESPLAZAMIENTOS	Volteos	Planos inclinados cortos. Colchonetas y bancos suecos
	Arrastres	Espacios estrechos a ras de suelo
	Gateos	Espacios estrechos Túneles
	Marcha	Marcas adhesivas en el suelo Grandes superficies con colchonetas o gomas elásticas
	Carrera	Espacios libres sin obstáculos Pacios
	Deslizamientos	Planos inclinados a cierta altura Combinaciones de espalderas-bancos suecos-colchonetas

Ambientes de Saltos

TIPO DE AMBIENTES	ACCIONES FUNDAMENTALES	POSIBILIDADES PRÁCTICAS	
SALTOS	Saltar verticalmente	Hacia arriba	Estímulos a cierta altura
		Hacia abajo/caídas	Facilitar la subida a un elemento y colocar colchonetas
	Saltar horizontalmente	Estimular el impulso y distancia del salto Minitramps, colchonetas, juegos populares (Rayuela)	
	Saltar obstáculos	Vallas, bancos suecos, gomas elásticas, colchonetas, etc.	

Ambientes de Trepas, suspensiones y balanceos

TIPO DE AMBIENTES	ACCIONES FUNDAMENTALES	POSIBILIDADES PRÁCTICAS
TREPAS, SUSENSIONES Y BALANCEOS	Trepar	Cuerdas , sogas, redes, escaleras, colchonetas, bancos suecos
	Suspensiones/Colgarse	Cuerdas y sogas formando tirolinas Escalera horizontal
	Balancearse	Columpio con sogas

Ambientes de Equilibrio

TIPO DE AMBIENTES	MÉTODOS	POSIBILIDADES PRÁCTICAS
EQUILIBRIO	Cambiando el tamaño de la base	Superficies estrechas Barra de equilibrio, Zancos
	Alterando la superficie de apoyo	Superficies no planas Neumáticos, colchonetas
	Cambiando la estabilidad de la base	Superficies inestables Plataformas de equilibrio Patines, monopatines
	Elevando la base	Materiales elevados del suelo
	Combinación de varios métodos	Puentes colgantes Balancines

Ambientes de Percepción, Control y Expresión Corporal

TIPO DE AMBIENTES	ACCIONES FUNDAMENTALES	POSIBILIDADES PRÁCTICAS
PERCEPCIÓN, CONTROL Y EXPRESIÓN CORPORAL	Percibir el propio cuerpo/ Imagen corporal	Puzles de figuras humanas, Sombras con el cuerpo
	Control de la respiración	Pompas de jabón, Globos
	Expresión corporal	El propio cuerpo y el de los compañeros Telas, plásticos, cartones, música...

Ambientes de Lanzamientos, recepciones y botes

TIPO DE AMBIENTES	ACCIONES FUNDAMENTALES		Se combinan y crean 3 ambientes comunes:	POSIBILIDADES PRÁCTICAS
LANZAMIENTOS , RECEPCIONES Y BOTES	Lanzar	Con precisión Sin precisión	Lanzamientos agarrando el objeto	Pelotas variando su tamaño, forma, peso, etc. Materiales reciclados
	Pasar		Lanzamientos golpeando el objeto	Con el cuerpo: Globos y chapas
	Recepcionar		Lanzamientos de precisión	Con otro objeto: Raquetas, bates, picas, tubos de cartón
				Canastas, aros, túneles de gateo, dianas Juegos populares (Rana, bolos)
	Botar			Materiales que boten Balones de baloncesto, pelotas de tenis, globos

Ambientes de Manejo de objetos

TIPO DE AMBIENTES	ACCIONES FUNDAMENTALES	TIPO DE MATERIALES	POSIBILIDADES PRÁCTICAS
MANEJO DE OBJETOS	Tocar	Específicos del área de Educación Física	Entre otros muchos; Ladrillos de plástico, aros, picas, colchonetas normales y de formas, paracaídas
	Empujar		
	Tirar		
	Mover	Rodantes	Objetos con ruedas; Triciclos, patinetes
	Arrastrar		
	Rodar	No específicos del área de Educación Física	Materiales de desecho o reciclables Cartones, plásticos, envases
	Construir		

4.2. ORGANIZACIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE

4.2.1. La distribución de los ambientes

Para realizar la distribución de los ambientes de aprendizaje en el espacio es necesario tener en cuenta varios aspectos que influyen y determinan las conductas del grupo en el aula:

El plano como primer recurso organizativo

Utilizar un plano de la instalación donde se realizaran los ambientes de aprendizaje aportará una primera orientación de la organización de los ambientes.

El número de ambientes

Cada sesión puede constar de uno o varios ambientes, dependiendo del número de alumnos y la suma de los alumnos que podrán utilizar cada ambiente. Hay ciertos ambientes que solo podrán ser utilizados por un alumno, ambientes individuales, mientras que otros, ambientes socializadores, podrán ser utilizados por varios alumnos simultáneamente.

Las interferencias

Es necesario organizar los ambientes de aprendizaje de tal manera que unos ambientes no entorpezcan a otros, tanto en la zona de desarrollo como en las zonas de tránsito entre unos y otros.

La visualización del espacio

Es recomendable adoptar la perspectiva de los alumnos para visualizar la organización de los ambientes de aprendizaje, es decir, y como también recomiendan Loughlin y Suina (1987) *‘observar la distribución de los ambientes desde el nivel del ojo infantil, desde el lugar donde van a entrar a la sesión y van a recibir esa primera imagen de los ambientes.’*

Los accesos

Es necesario facilitar tanto la entrada como la salida de los ambientes y realizar una distribución de los mismos en la que los accesos sean adecuados.

La descentralización de los materiales

Es preferible presentar los materiales repartidos por el espacio total para evitar amontonamientos y actitudes negativas como la de acaparar el material.

4.2.2. La preparación de los ambientes

En esta fase de la organización de los ambientes de aprendizaje se traslada a la realidad lo plasmado en el plano previamente. Es importante asegurarse del resultado final de la preparación de los ambientes ya que pueden haber surgido problemas no previstos. En cuanto a la preparación de los ambientes encontramos tres aspectos clave:

El montaje

Lo más recomendable, siempre que sea posible, es realizar el montaje de las sesiones previamente y con tiempo suficiente respecto al desarrollo de cada sesión.

La seguridad

Es necesario que todos los ambientes sean seguros. Dependiendo del tipo de ambiente, las recomendaciones de seguridad serán diferentes:

- En ambientes fijos: Se debe cuidar la propia seguridad del niño durante el desarrollo de la actividad.
- En ambientes semifijos: Asegurar la estabilidad y fijación de las estructuras, ubicar elementos de seguridad para prevenir caídas, probar previamente todos los ambientes y revisarlos periódicamente durante la sesión.
- En ambientes móviles: Examinar las buenas condiciones de los materiales, observar el uso y distribución de los materiales durante las sesiones.

La recogida

Debe realizarse conjuntamente entre el docente y los alumnos. Incluyendo al grupo en este proceso se favorece el trabajo en equipo y la colaboración y además se reduce considerablemente el tiempo necesario para esta tarea.

4.2.3. La estructura de una sesión

Encuentro inicial

Antes de iniciar la actividad, el grupo de alumnos se reúne en corro con el docente quien les presenta y hace un recordatorio de los puntos importantes de la sesión en un encuentro no superior a los 5 minutos.

En el primer encuentro principalmente, pero también en el resto de sesiones durante el curso, habrá que explicarles esta premisa: 'Podéis jugar libremente a lo que queráis y con lo que queráis respetando el juego de los demás, es decir, sin molestar las actividades de los compañeros y respetar el material, es decir, usarlo sin maltratarlo.'

Desarrollo de la actividad

Durante la sesión los niños juegan libremente sin la intervención del docente a excepción de que surjan conflictos graves. El docente tendrá que realizar una serie de tareas durante el transcurso de las sesiones:

- Observación y revisión de los ambientes de aprendizaje
- Observación de las actividades y juegos que realizan los alumnos
- Realizar anotaciones en el diario del profesor
- Atender las peticiones de los alumnos

El docente realiza una observación atenta para ir orientando las sesiones posteriores y como dice Borthwick, G. (1982) citado por Blández (1995) *‘El maestro solo guía, facilita la búsqueda pero NUNCA, le da la receta o solución totalmente determinada’*.

Puesta en común

Al finalizar la sesión se vuelven a reunir los alumnos con el docente en corro durante 10 o 15 minutos para que expresen y comentan libremente la sesión. En este momento de la sesión, los alumnos tienen libertad para expresar opiniones, comentar aspectos importantes, exponer dificultades, hacer propuestas, evaluar los ambientes y/o juegos surgidos, etc.

El docente, además, podrá realizar preguntas y comentarios específicos sobre los aspectos que considere relevante surgidos durante la sesión. También se puede utilizar para realizar una breve introducción a sesiones posteriores.

4.3. DISEÑO Y ORGANIZACIÓN EN LOS ESPACIOS DE FANTASÍA

Los espacios de fantasía comparten varios elementos del diseño y organización con los ambientes de aprendizaje, pero al ser una metodología más abierta y autónoma para el alumno posee una serie de características propias.

Teniendo en cuenta a Sánchez, A.; Muñoz, E. y Fernández, F. (2001) la creación de espacios de fantasía tiene una distribución en 3 partes o fases secuenciadas del siguiente modo:

1. Propuesta inicial

Donde se propone a los alumnos la creación de un espacio nuevo. Durante esta fase se motiva a los alumnos a descubrir nuevos usos de materiales y espacios potenciando su imaginación.

2. Propuesta de creación de espacios de fantasía para su aplicación en un contenido específico

En esta fase las propuestas de espacios de fantasía se encaminan hacia un bloque temático u objetivo específico. En palabras de Sánchez, A.; Muñoz, E. y Fernández, F. (2001) *‘Se pretende que la creación artística y el trabajo autónomo tengan una utilidad didáctica, y que el espacio provoque la motivación hacia el contenido que se va a abordar, y no al revés’*.

3. Fase de planificación de la creación

Durante esta fase, los grupos de alumnos, una vez hayan diseñado y planificado sus espacios de fantasía, pasarán a ser constructores/montadores de los mismos. Además durante esta fase se explican los diferentes espacios creados y cómo han planificado los alumnos que se utilizarán.

En este momento se puede evaluar el grado de consecución de los objetivos e ideas planteadas inicialmente, tanto por el docente como por los grupos de alumnos.

La estructuración de las sesiones también comparte los tres elementos (Encuentro inicial, desarrollo de la actividad y puesta en común) con los ambientes de aprendizaje si bien los espacios de fantasía poseen ciertas particularidades y diferencias.

Encuentro inicial

Antes de iniciar la actividad, es el momento donde se realiza un planteamiento y concienciación con lo que se va a realizar. Aspectos como un recordatorio de la sesión anterior, lo que se pretende en esa sesión y posibles aclaraciones y explicaciones que pudieran surgir, son aspectos a tratar durante el encuentro inicial.

Desarrollo de la actividad (Momento de construcción del aprendizaje)

En este momento de la sesión los alumnos experimentan, crean, cooperan, se comunican, etc. desarrollando la parte principal de la sesión:

- Construyen los espacios de fantasía
- Explican que han creado, el porqué y para qué
- Usan y comparten motivadamente los espacios de fantasía
- Recogen y/o reconstruyen los espacios tras su utilización

Puesta en común y Despedida

Es el momento de reflexión y diálogo sobre todo lo ocurrido durante la sesión, donde se puede establecer un debate de todo lo experimentado, tanto por parte de los alumnos como del docente. También se puede emplear este momento final para enlazar con la próxima sesión.

5. PROPUESTA DE APLICACIÓN PRÁCTICA (UNIDAD DIDÁCTICA)

1. JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Esta unidad didáctica llamada **‘Somos habilidosos’** está destinada al primer ciclo de Educación Primaria dentro del área de Educación Física y ha sido creada con el objetivo de presentar y trabajar con los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía, metodologías activas, participativas y motivadoras para alumnos y docentes.

Se ha elaborado teniendo en cuenta los trabajos de Blández (1995 y 2000) donde la organización de los espacios y materiales será la principal estrategia didáctica, el juego libre es el recurso didáctico más importante y donde a través de una metodología no directiva, el alumno se convierte en el principal protagonista y constructor de su propio aprendizaje, teniendo el docente un papel secundario basado en organizar y favorecer el aprendizaje.

Esta propuesta didáctica se inicia con varias sesiones desarrollando ambientes de aprendizaje planificados y organizados por el docente en los que los alumnos tendrán libertad de acción para descubrir cómo actuar y desenvolverse en cada uno de ellos. Para finalizar la unidad didáctica se plantea la creación de espacios de fantasía donde los alumnos, a través de su creatividad y autonomía total, crearán sus propios espacios de acción motriz, favoreciendo la participación activa de los alumnos y una motivación intrínseca mayor hacia la actividad, lo que conlleva algunas consecuencias positivas como el mayor disfrute de la actividad, el aprendizaje significativo o un mayor compromiso con la propia actividad física.

2. OBJETIVOS

Los **Objetivos Generales de Etapa** para esta unidad didáctica serán los correspondientes a los puntos **b, c y k** establecidos por el *Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre*, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Los **Objetivos Generales de Área** para esta unidad didáctica serán los correspondientes a los puntos **1, 3, 4, 7 y 11** establecidos por el *Decreto 40/2007, de 3 de Mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*.

DIDÁCTICOS	<ol style="list-style-type: none">1. Participar activamente y con interés en los diferentes ambientes de aprendizaje2. Desarrollar habilidades básicas en entornos variables, seleccionando los movimientos más adecuados a sus posibilidades3. Descubrir y combinar distintas posibilidades de desplazamientos: marcha, carrera, gateo, reptación, etc.4. Explorar y experimentar situaciones de equilibrio y desequilibrio5. Resolver las situaciones de salto planteadas6. Fomentar la constancia y el esfuerzo para resolver los problemas planteados en los ambientes de aprendizaje desarrollando la autoestima7. Participar en juegos grupales sin afán de competición8. Adoptar las medidas necesarias para prevenir accidentes9. Desarrollar la creatividad a través de las diversas posibilidades de utilización de espacios y materiales10. Disfrutar la actividad11. Potenciar las relaciones interpersonales12. Mostrar actitudes de cooperación y respeto hacia la actividad realizada por los compañeros de clase13. Reflexionar en grupo sobre la actividad desarrollada, analizando si se ha respetado el material y el juego de los demás14. Participar activamente en las puestas en común escuchando y respetando lo que dicen los demás compañeros de clase15. Autoevaluarse teniendo en cuenta los objetivos didácticos propuestos
-------------------	--

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Juega y disfruta de todos los ambientes de aprendizaje presentados
2. Desarrolla la creatividad siendo original en sus actividades y juegos
3. Comparte y cuida el material
4. Juega variando sus desplazamientos
5. Consigue reequilibrarse después de una situación de desequilibrio
6. Salta manteniendo buena coordinación entre miembros superiores e inferiores
7. Respeta la actividad y los comentarios de sus compañeros
8. Demuestra tener seguridad en sus juegos
9. Establece buenas relaciones interpersonales con sus compañeros
10. Participa con interés y respeto en las puestas en común

5. COMPETENCIAS BÁSICAS

En el proyecto de la OCDE denominado *Definición y Selección de Competencias* (DeSeCo) se definen las competencias básicas como: “... *la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada. Supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamientos que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz.*”

El área de Educación Física al tener una organización, materiales y agrupamientos diferentes al resto de áreas de Educación Primaria nos da la oportunidad de trabajar en la mayoría de las competencias básicas.

Respecto a esta unidad didáctica y teniendo en cuenta nuestra metodología de creación de ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía, fundamentalmente se desarrollan estas competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, mediante la percepción e interacción correcta con el propio cuerpo en movimiento y/o en reposo en un espacio determinado mejorando las posibilidades motrices. Además mediante la exploración e interacción con el espacio, aplicando la información obtenida a sus actividades motrices.

Competencia social y ciudadana, ya que los alumnos tendrán que cooperar con sus compañeros para la resolución de problemas y alcanzar objetivos comunes dándose relaciones de respeto e integración entre ellos. Además participando y valorando las actividades de sus compañeros y enriqueciéndolas si es posible.

Competencia para aprender a aprender, a través del conocimiento de sus propias posibilidades y carencias respecto a las habilidades motrices básicas desarrollando una mayor motivación y confianza. Además mediante proyectos comunes de creación de espacios de juego adquiriendo recursos para la cooperación entre los compañeros.

Competencia en autonomía e iniciativa personal, otorgando al alumno el protagonismo y la toma de decisiones para la creación, organización y desarrollo de actividades físicas y juegos motivando la creatividad. También dando al alumno la oportunidad de encontrarse con variados ambientes de aprendizaje y que este sea capaz de superar posibles dificultades.

6. CONTENIDOS

CONCEPTOS

- Las capacidades físicas básicas como condicionantes de las habilidades motrices
- Los materiales convencionales y no convencionales
- Los lanzamientos y recepciones con implementos
- Trepas, suspensiones y balanceos
- Formas y posibilidades de salto: salto de longitud, de altura y de obstáculos
- Medidas básicas de seguridad y en el uso de espacios y materiales

PROCEDIMIENTOS

- Adaptación de habilidades motrices para desenvolverse en cada uno de los ambientes de aprendizaje
- Utilización correcta de los espacios y materiales
- Utilización de móviles de diferentes pesos, tamaños y formas
- Experimentación, a través del juego libre en diferentes ambientes de aprendizaje, de las diferentes posibilidades y formas de:
 - Lanzamientos y recepciones con implementos.
 - Desplazamientos y saltos.
 - Trepas, suspensiones y balanceos.
- Construcción autónoma y creativa de un espacio de juego
- Realización y participación activa en puestas en común, donde el alumnado reflexione y tome conciencia de su comportamiento motriz y socio-afectivo

ACTITUDES, VALORES Y NORMAS

- Responsabilidad hacia el propio cuerpo y el de los demás adoptando todas las medidas de seguridad necesarias para prevenir accidentes
- Colaboración y cooperación en las actividades y juegos planteados respetando las ideas de los demás compañeros de clase
- Valoración de la propia realidad corporal, aumentando la confianza en sus posibilidades, y tomando conciencia de sus propios límites
- Respeto y cuidado de los diferentes materiales presentados
- Fomento de la superación personal
- Interés por la actividad y por aumentar la competencia y habilidad motriz

7. COMPROMISO

Este documento tiene dos funciones importantes dentro de la unidad didáctica. En primer lugar, mediante el compromiso, intentamos que el alumno este más implicado con la unidad didáctica y por tanto en el proceso educativo, pasando a ser protagonista principal del mismo. El compromiso también es una herramienta para que los alumnos puedan autoevaluarse al finalizar la unidad didáctica, conociendo los objetivos didácticos que pretendemos y qué es lo que esperamos de ellos.

En la primera sesión de la unidad didáctica el docente le entregará a cada alumno una hoja de 'Mi compromiso', para después leerlo conjuntamente y comentarlo, aclarando posibles dudas, para terminar firmándolo y devolviéndoselo al docente. Al iniciar cada sesión el docente podrá realizar un recordatorio de alguno de los puntos del compromiso sobre los que quiera incidir como aspectos actitudinales o normas de seguridad.

MI COMPROMISO

Nombre: _____ Curso: _____

En esta Unidad Didáctica 'Somos habilidosos', me comprometo a:

- Jugar libremente en los distintos ambientes de aprendizaje presentados y nuevos espacios de juego creados por mis compañeros.
- Compartir y cuidar el material, utilizándolo con cuidado para evitar accidentes.
- Ayudar a mis compañeros para que logren superar las dificultades.
- Crear un nuevo espacio de juego, respetando las creaciones de mis compañeros.
- Colaborar a recoger y colocar el material al finalizar cada sesión.
- Autoevaluarme al terminar la unidad didáctica, teniendo en cuenta si he cumplido o no con este compromiso.
- Participar en las puestas en común escuchando y respetando a mis compañeros.

8. SESIONES (ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE)

Esta unidad didáctica está diseñada para 4 sesiones de al menos 45 minutos. La programación de las sesiones parte de la definición de los objetivos, para después establecer los contenidos y el material necesario para el desarrollo de los ambientes de aprendizaje. En cuanto al material, al finalizar la descripción de cada sesión se incluyen '*otras alternativas*' para que dichas sesiones puedan adaptarse a las diversas posibilidades y recursos de cada docente.

Después del material se presentará la organización y distribución de los ambientes de aprendizaje en el espacio, para ello se describirán los ambientes propuestos y en algunos casos se acompaña de un plano del gimnasio donde estarán reflejados sus elementos fijos (espalderas, escalera horizontal, puertas, etc.) y la distribución de los espacios.

A continuación se incluirán 3 apartados relativos al desarrollo de las sesiones: el encuentro inicial, el desarrollo de la actividad y puesta en común.

El encuentro inicial, de no más de 5 minutos, el docente tomará la iniciativa para presentar la sesión, recordar aspectos del compromiso, sugerir comportamientos, hacer indicaciones u observaciones acerca de los ambientes de aprendizaje, etc. Mientras que en la puesta en común, de entre 10-15 minutos, será el alumno quien participe activamente comentando y evaluando la actividad realizada, exponiendo sus sensaciones, dificultades y logros respecto a los ambiente de aprendizaje propuestos o espacios de fantasía creados. Estos dos puntos de la programación servirán al docente para guiar y acompañar al alumno en un proceso educativo donde el alumno es constructor de su propio aprendizaje.

SESIÓN 1 ‘Aventuras en el gimnasio’		
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar y experimentar situaciones de equilibrio y desequilibrio - Descubrir y combinar distintas posibilidades de desplazamientos: marcha, carrera, gateo, reptación, etc. 	
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentación, a través del juego libre en diferentes ambientes de aprendizaje, de las diferentes posibilidades y formas de desplazamientos. - Adaptación de las habilidades motrices para desenvolverse en cada uno de los ambientes de aprendizaje presentados. 	
MATERIAL³	Específicos de Educación Física	Espalderas, bancos suecos, una colchoneta grande, varias finas y de formas, escalera horizontal, barra de equilibrio, vallas, balones medicinales, túnel de gateo infantil, zancos con cuerdas.
	No específicos de Educación Física	Neumáticos, tubos de cartón, cuerdas y cinta de balizar.
ORGANIZACIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE (ver gráfico 1)		
Ambiente nº 1: ‘Puente colgante’	Mediante varias cuerdas se cuelgan de la escalera horizontal entre 4-6 tubos de cartón formando una pasarela.	
Ambiente nº2: ‘Tela de araña’	Entre varias espalderas y la barra de equilibrio se entrecruza cinta de balizar o cuerda formando un entramado. Además al comienzo y/o final de la tela de araña se enganchan algunos bancos suecos a las espalderas formando varios toboganes.	
Ambiente nº3: ‘Gran colchoneta y Túneles’	Una colchoneta grande apoyada sobre bancos suecos y al lado 1 o varios túneles de gateo.	
Ambiente nº 4: ‘Zancos’	Al menos 4 zancos con cuerdas y alrededor varias vallas bajas y cuerdas colocadas a una altura no inferior a 1,2 metros.	
Ambiente nº 5: ‘Circuito’	Uno o dos bancos suecos (se pueden invertir) sobre un neumático. Junto a esto, algunas colchonetas finas, colocando debajo balones medicinales y otros objetos (tabla de equilibrio, colchonetas de formas, tubos de cartón, etc.) y entre las colchonetas, tubos de cartón fijados para que no rueden.	

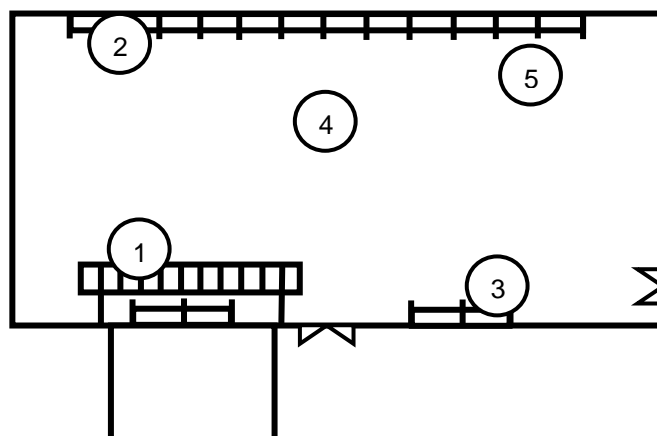


Gráfico 1

³ Esta lista de materiales no es cerrada ya que los alumnos pueden, avisando previamente al docente, utilizar otros materiales para completar los ambientes de aprendizaje propuestos.

ENCUENTRO INICIAL
<ul style="list-style-type: none"> - Indicaciones generales acerca de los ambientes de aprendizaje. - Presentación de esta unidad didáctica 'Somos habilidosos'. - Comentar el funcionamiento del <i>cuaderno de clase</i>. - Presentación e indicaciones sobre los ambientes de aprendizaje propuestos para esta sesión. - Lectura, comentario y firma del compromiso.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<p>Juego libre. Se intentará intervenir lo menos posible, solo en el caso de conflictos importantes que no hayan podido resolver entre ellos.</p> <p>Observar las diferentes actividades y juegos que los alumnos desarrollan durante la sesión en cada ambiente.</p>
PUESTA EN COMÚN. PREGUNTAS CLAVE
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué os ha parecido la sesión de hoy? - ¿Habéis jugado en todos los ambientes de aprendizaje propuestos? Si no, ¿Por qué? - ¿Qué creéis que habéis trabajado hoy? - ¿Qué es lo que más y lo que menos os ha gustado? ¿Por qué? - ¿Qué puntos del compromiso no se han cumplido? ¿Por qué?
OTRAS ALTERNATIVAS
<p>La creación de ambientes de aprendizaje está abierta a la imaginación y recursos disponibles por parte del docente y de los propios alumnos quienes pueden provocar ambientes de aprendizaje no previstos por el docente a partir del desarrollo de sus propios juegos durante la sesión.</p> <p>Se pueden emplear diferentes tipos de zancos y materiales para desarrollar el equilibrio, como patines, monopatines, triciclos, etc. que los propios alumnos se ofrezcan a llevar al aula para el disfrute y cuidado de sus compañeros.</p>

SESIÓN 2		‘¿Me la pasas?’
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Experimentar formas variadas de lanzamientos y recepciones con diferentes móviles- Participar en juegos grupales sin afán de competición	
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">- Los lanzamientos y recepciones con implementos.- Utilización de móviles de diferentes pesos, tamaños y formas.- Experimentación, a través del juego libre en diferentes ambientes de aprendizaje, de las diferentes posibilidades y formas de lanzamientos, recepciones y botes.	
MATERIAL	Específicos de Educación Física	Espalderas, pelotas y balones varios (ping-pong, tenis, espuma, suiza, medicinales, deportivos, etc.), túnel de gateo infantil, paletas y aros.
	No específicos de Educación Física	Medias elásticas, globos, tubos de cartón, cuerdas y/o gomas elásticas y papeleras.
ORGANIZACIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE		
<p>Se formará una canasta uniendo un túnel de gateo a las espalderas y se construirán varios “aros-media” formados por un aro pequeño cubierto con la tela de una media elástica. Tanto los aros-media contruidos, como el resto de materiales se distribuyen por todo el gimnasio.</p>		
ENCUENTRO INICIAL		
<ul style="list-style-type: none">- Presentación e indicaciones sobre los ambientes de aprendizaje propuestos para esta sesión.- Recordar brevemente los puntos del compromiso haciendo especial hincapié en el cuidado del material y respeto al juego de los compañeros.		
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		
<p>Juego libre. Observar como los alumnos emplean los diferentes móviles y su nivel de habilidad con los materiales propuestos.</p>		
PUESTA EN COMÚN. PREGUNTAS CLAVE		
<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué os ha parecido la sesión de hoy?- ¿Habéis podido jugar con todos los materiales? ¿Cuáles eran más fáciles/difíciles de utilizar?- ¿A qué habéis jugado?- ¿Qué creéis que habéis trabajado?		
OTRAS ALTERNATIVAS		
<p>La creación de ambientes de aprendizaje está abierta a la imaginación y recursos disponibles por parte del docente y de los propios alumnos quienes pueden provocar ambientes de aprendizaje no previstos a partir del desarrollo de sus propios juegos. Por ejemplo, se pueden emplear otros materiales específicos de educación física como implementos: raquetas o picas. Además, multitud de materiales no específicos de educación física reciclados para construir elementos para lanzar y recepcionar como plásticos, cartones o envases de huevos. También los móviles empleados pueden ser contruidos con materiales reciclados como telas, papelería o plásticos. También, si las condiciones meteorológicas lo permiten los alumnos podrán realizar sus actividades y juegos en zonas exteriores.</p>		

SESIÓN 3		‘Subo y bajo’	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Resolver las situaciones de salto planteadas teniendo presente los propios límites y posibilidades- Adoptar las medidas necesarias para prevenir accidentes		
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">- Trepas, suspensiones y balanceos.- Formas y posibilidades de salto: salto de longitud, salto de altura y salto de obstáculos.- Medidas básicas de seguridad y de prevención de accidentes en el uso de espacios y materiales.- Experimentación, a través del juego libre en diferentes ambientes de aprendizaje, de las diferentes posibilidades y formas de Trepas, suspensiones y balanceos y Saltos.- Responsabilidad hacia el propio cuerpo y el de los demás adoptando todas las medidas de seguridad necesarias.		
MATERIAL	Específicos de Educación Física	Espalderas, escalera horizontal, bancos suecos, aros, picas, vallas (varias alturas) y colchonetas (grande, finas y de formas).	
	No específicos de Educación Física	Neumáticos, cuerdas y/o gomas elásticas, material de desecho (botes, plásticos, latas, etc.), bolsas de basura medianas o grandes y cinta de balizar.	
ORGANIZACIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE (ver gráfico 2)			
Ambiente nº 1: ‘Hacia arriba’	Se formarán entre 3-4 filas de neumáticos atadas a las espalderas formando una pirámide. Se instalará una soga grande ya sea en las espalderas o en algún punto de anclaje en el techo colocando debajo alguna colchoneta fina de seguridad.		
Ambiente nº2: ‘Colgantes’	Se colocan una o varias cuerdas a cierta altura en una o varias zonas del gimnasio, de estas cuerdas se colgarán distintos materiales (aros, latas, botes, plásticos, etc.).		
Ambiente nº3: ‘Columpio’	Colocando convenientemente una soga en la escalera horizontal, dejando espacio suficiente para el balanceo de los alumnos. Se pondrán también varias colchonetas finas de seguridad.		
Ambiente nº 4: ‘Rampas’	Varios bancos suecos inclinados enganchados a las espalderas, encima varias colchonetas finas. Desde arriba de las espalderas colgaran algunas cuerdas hasta el suelo.		
Ambiente nº 5: ‘Laberinto cordado’ y ‘Ruta saltarina’	Entre varios bancos suecos y/o espalderas se entrelazan varias gomas elásticas a una altura no superior a 50 centímetros. Junto a esto, se establecerá un circuito con bancos suecos, vallas y colchonetas de formas.		
Además de la organización de estos 5 ambientes de aprendizaje se dispondrá, en alguna zona libre del gimnasio, diversos materiales para su uso libre por los alumnos: bolsas de basura, cuerdas/combas, aros, vallas, pelota de salto, picas, etc. y cualquier otro material apto para realizar diferentes tipos de saltos.			

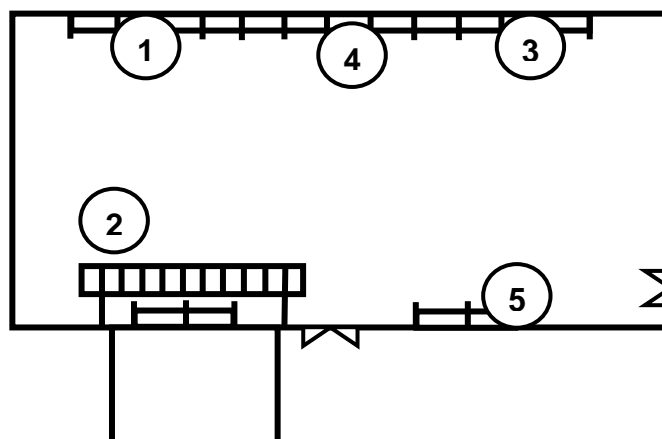


Gráfico 2

ENCUENTRO INICIAL
<ul style="list-style-type: none"> - Presentación e indicaciones sobre los ambientes propuestos para esta sesión. - Recordar brevemente los puntos del compromiso firmado, especialmente los relacionados con evitar accidentes y ayudar a los compañeros. - Avisar al docente cuando algún material se haya descolocado o modificado y pueda provocar accidentes.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<p>Juego libre. Observar especialmente la seguridad en los diferentes juegos y actividades que desarrollan en cada ambiente.</p>
PUESTA EN COMÚN. PREGUNTAS CLAVE
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué os ha parecido la sesión de hoy? - ¿Habéis tenido cuidado y respetado el material y juego de los demás? - ¿Qué dificultades habéis tenido? ¿Las habéis superado? ¿Cómo? - ¿Qué creéis que habéis trabajado? - ¿Qué ambientes os han gustado más? ¿Por qué? - Comentar a los alumnos que la próxima sesión se dedicará a la creación de espacios de fantasía, para los que podrán emplear los materiales utilizados en las sesiones anteriores. Se les anima a que cada niño o por grupos imaginen, planifiquen y proyecten en un 'plano' sus propias creaciones para en la próxima sesión construirlo y presentarlo a sus compañeros.
OTRAS ALTERNATIVAS
<p>La creación de ambientes de aprendizaje está abierta a la imaginación y recursos disponibles por parte del docente y de los propios alumnos quienes pueden provocar ambientes de aprendizaje no previstos.</p> <p>Esta sesión puede enriquecerse con materiales específicos de educación física como el plinto, el caballo de salto, el trampolín o el minitramp, además, materiales como los neumáticos o las sogas se pueden emplear para multitud de ambientes de aprendizaje diferentes. Con cinta adhesiva o tiza se pueden dibujar en el suelo juegos y marcas para desarrollar los saltos. También aprovechando los recursos estructurales de cada gimnasio (techos, columnas, paredes, etc.) se pueden construir ambientes diferentes y atractivos para los alumnos.</p>

SESIÓN 4		‘Mis Espacios de Fantasía’
OBJETIVOS		<ul style="list-style-type: none"> - Potenciar las relaciones interpersonales - Desarrollar la creatividad a través de las diversas posibilidades de utilización de espacios y materiales
CONTENIDOS		<ul style="list-style-type: none"> - Construcción autónoma y creativa de un espacio de juego. - Utilización correcta de los espacios y materiales. - Colaboración y cooperación en las actividades y juegos creados respetando las ideas de los demás compañeros de clase.
MATERIAL		<p>Ya que para esta sesión de <i>creación espacios de fantasía</i> emplearemos una metodología en la que el alumno es protagonista de su aprendizaje dándole autonomía y fomentando su creatividad, el material a utilizar será cualquiera empleado en las sesiones anteriores, así como el material específico de educación física disponible y que pueda ser utilizado para la creación de espacios de fantasía en el aula. Además, se podrá poner a disposición de los alumnos otros materiales no específicos de educación física como por ejemplo telas o cartones.</p> <p>Los alumnos también podrán llevar materiales propios, si previamente han considerado que pueden ser enriquecedores para su proyecto de espacio de fantasía y para el resto de sus compañeros.</p>
ORGANIZACIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE		
Se distribuyen la mayor parte de los materiales empleados en las sesiones anteriores en varias zonas en el centro del gimnasio, dejando los laterales libres para que cada agrupación de alumnos pueda decidir y desarrollar su espacio de fantasía.		
ENCUENTRO INICIAL		
<ul style="list-style-type: none"> - Presentación e indicaciones sobre la creación de espacios de fantasía. - Recordar los puntos del compromiso firmado haciendo especial hincapié en los relacionados con compartir y cuidar el material y crear un nuevo espacio de juego, respetando las creaciones de los compañeros. - Repasar conjuntamente los posibles proyectos de espacios de fantasía que hayan planificado los alumnos. - Establecer una pequeña charla entre alumnos y docente para comentar qué esperan de esta sesión, resolviendo posibles dudas. 		
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		
<p>Creación de espacios de fantasía y juego libre. Cada agrupación de alumnos construirá su propio espacio de juego, posteriormente explicarán su creación al resto de compañeros, finalmente todos los alumnos individualmente o por grupos experimentan y juegan libremente en los espacios creados por sus compañeros.</p> <p>Antes de llegar a la puesta en común, los alumnos recogerán los materiales utilizados y los colocarán tal como los encontraron al inicio de la sesión.</p>		

PUESTA EN COMÚN. PREGUNTAS CLAVE
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué os ha parecido la sesión de hoy? ¿Os ha gustado más o menos que sesiones anteriores? ¿Por qué? - ¿Habéis creado vuestro espacio con una planificación previa o improvisando? ¿Habéis sido capaces de completar vuestras creaciones como queríais? - ¿Qué problemas habéis tenido? ¿Cómo los habéis resuelto? - Comentar con los alumnos sus opiniones generales, comentarios y sugerencias acerca de la unidad didáctica. - Pasar ficha de autoevaluación (si no hay tiempo, se puede utilizar la clase teórica o la siguiente sesión).
OTRAS ALTERNATIVAS
<p>Debido a la autonomía y libertad de los alumnos para construir sus propios espacios de fantasía las posibles alternativas surgirán de la propia creatividad y actividad de los alumnos.</p> <p>Se pueden incluir materiales atractivos para ellos como cajas de cartón, telas, paracaídas, redes, etc.</p> <p>También, si las condiciones meteorológicas lo permiten y tomando las adecuadas medidas de seguridad, se podrán utilizar zonas exteriores como el patio.</p>

9. Evaluación

La evaluación es un elemento muy importante en el proceso educativo. Podemos entenderla como *“el proceso de recopilación y utilización de la información para tomar decisiones”* Cronbach (1963) y *“el proceso por el que se determina el mérito o valor de alguna cosa.”* Scriven (1967) y por lo tanto es un instrumento a disposición del proceso educativo y cuya meta sería la constatación o no del logro de los objetivos planteados o surgidos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La evaluación es una actividad facilitadora del cambio educativo y puede enriquecer el desarrollo personal y académico tanto del alumno como del docente, para ello, y siguiendo el modelo de evaluación de Blández (2000) y las indicaciones del Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, nuestra evaluación buscará ser:

- Cualitativa
- Democrática
- Bidireccional
- Global
- Autoevaluación
- Reflexiva
- Observación
- Continua

Utilizaremos el *compromiso* dirigido a la autoevaluación y elementos de nuestra programación como el *encuentro inicial* y la *puesta en común* para buscar la reflexión y la bidireccionalidad de la evaluación, además el docente a través de un *diario de clase del profesor* realizará la observación durante las sesiones, recogiendo todo tipo de datos relevantes relacionados tanto con los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía como con los comportamientos del alumnado. En este *diario de clase* se pueden incluir todas aquellas sugerencias u opiniones que los alumnos quieran transmitir al docente. También se podrá disponer del *cuaderno de clase*, que consistirá en un rincón en el aula con una mesa, una silla y un cuaderno, donde todos los alumnos libremente y en cualquier momento, podrán expresar todo lo que quieran sobre la sesión que se está desarrollando. Este *cuaderno de clase* será muy útil a la hora del análisis y valoración de la experiencia

Además de las herramientas y elementos susceptibles de emplearse para la evaluación, se han incluido varias actividades concretas de evaluación tanto para el alumnado como para el docente. Estas actividades son una serie de fichas donde se analiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, se recoge información, se valoran resultados e incluso se pueden plantear opiniones o sugerencias para la mejora.

- **Evaluación por parte del docente**

Durante las sesiones de esta unidad didáctica el docente, mediante una ficha (ver ANEXO 4) consistente en un registro anecdótico, irá recogiendo información de los alumnos ya sea individualmente o en conjunto del grupo-clase. Especialmente se atenderá a los *aspectos a observar*, aunque se deja abierta la ficha a otras observaciones e informaciones que pudieran surgir, además de aspectos a observar específicos de cada una de las sesiones, como por ejemplo los relacionados con los desplazamientos, saltos, creación de espacios de fantasía, etc.

- **Evaluación por parte del alumnado**

Al finalizar la unidad didáctica cada alumno realizará una autoevaluación mediante la '*Ficha de Autoevaluación*' (ver ANEXO 4) en la que valorarán si han cumplido o no con los puntos del compromiso firmado al inicio de la unidad didáctica. Además se han añadido algunas cuestiones referentes al grado de satisfacción con la unidad didáctica y les ofrece la posibilidad de que los propios alumnos opinen, planten sugerencias y/o mejoras, etc.

10. Bibliografía

BLÁNDEZ ÁNGEL, J. (1995). *La utilización del material y del espacio en educación física: Propuestas y recursos didácticos* (1a ed.). Barcelona: Inde.

BLÁNDEZ ÁNGEL, J. (2000). *Programación de unidades didácticas según ambientes de aprendizaje*. Barcelona: Inde.

Decreto 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. (BOCYL de 9 de mayo de 2007).

JULIÁN CLEMENTE, J. A. (2012). Motivación e intervención docente en la clase de educación física. *Tándem. Didáctica De La Educación Física*, (40), 7-17.

Ley Orgánica de Educación (LOE). Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (B.O.E. de 4 de mayo de 2006).

MAZÓN COBO, V. (2001). *Programación de la educación física en primaria* (1a ed.). Barcelona: Inde.

ORREGO FERNÁNDEZ, V., & SÁENZ-LÓPEZ BUÑUEL, P. (2013). Una propuesta didáctica basada en la construcción de ambientes de aprendizaje. *EFDeportes.com, Revista Digital*, (178).

Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (B.O.E. de 8 de diciembre de 2006).

SÁNCHEZ, A., MUÑOZ, E., & FERNÁNDEZ, F. (2001). La creación de espacios de fantasía en educación física, una experiencia práctica con alumnos/as de tercer ciclo de educación primaria. *Actas Del IV Congreso Internacional La Enseñanza De La Educación Física y El Deporte Escolar*, 109-116.

VICIANA RAMÍREZ, J. (2002). *Planificar en educación física* (1a ed.). Barcelona: Inde.

6. RESULTADOS Y VALORACIÓN DE LA PROPUESTA PRÁCTICA DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y ESPACIOS DE FANTASÍA

6.2. LA OPINIÓN DEL DOCENTE

Teniendo como referencia las diferentes herramientas de recogida de datos a disposición del docente (*'Ficha de observación del profesor'* y el *'Diario del profesor'*) se expondrán los resultados obtenidos y sus valoraciones.

Respecto a los objetivos didácticos

Los objetivos didácticos planteados en la Unidad didáctica y en cada una de las sesiones se han trabajado en el aula. Los objetivos relacionados con la actividad motriz de los alumnos se han logrado totalmente. El objetivo que mejor se ha trabajado ha sido el referido a la respuesta de los alumnos a la actividad, ya que el grado de predisposición al trabajo y disfrute de los alumnos aumentaba según avanzaban las sesiones y se habituaban a este tipo de metodologías. Otro objetivo que se ha logrado muy satisfactoriamente es el referido a la seguridad, desde la primera sesión han sido conscientes de este aspecto y lo han puesto en práctica.

También se ha trabajado positivamente el objetivo respectivo a las actitudes, aunque en este aspecto algunos puntos como el *respeto hacia la actividad realizada por los compañeros o participar en juegos grupales sin afán de competición*, no se han logrado con algunos alumnos, observándose actitudes de cierta agresividad y competitividad exagerada.

Existen 2 objetivos que aunque se han trabajado a lo largo de las cuatro sesiones, se desarrollaron de manera más acusada durante la sesión *'Mis espacios de fantasía'*. Estos son, *desarrollar la creatividad a través de las diversas posibilidades de utilización de espacios y materiales* y el de *potenciar las relaciones interpersonales*.

Los objetivos referidos a la participación en puestas en común, diarios y autoevaluaciones se han cumplido de manera positiva, ya que la mayor parte de los alumnos se han mostrado muy participativos. Hubo algunos puntos negativos ya que en ocasiones no respetaban los turnos de palabra o algunos alumnos no eran capaces de ser autocríticos con sus comportamientos negativos durante las sesiones.

Respecto a los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía

En primer lugar destacar la problemática del montaje de los ambientes de aprendizaje en algunas sesiones, ya que debido a la gran cantidad y volumen de los materiales empleados, el montaje fue laborioso y se necesitó tiempo previo a la clase. Respecto al desmontaje y colocación, al incluirlo como parte de la sesión y de la actividad de los alumnos, no hubo problemas en este sentido y se realizó rápidamente.

Un tema que se ha tenido muy en cuenta respecto a los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía, es la seguridad, especialmente en ambientes con materiales voluminosos o que implicarán un riesgo. Los propios alumnos fueron conscientes de la necesidad de prevenir accidentes y exceptuando aislados comportamientos negligentes, la seguridad y el uso responsable de los ambientes ha sido muy adecuado.

En cuanto a la adecuación de los ambientes al nivel de los alumnos, hay que decir que se ha ajustado perfectamente, ya que en cada sesión se establecían diferentes niveles de dificultad que ellos mismos podían experimentar y valorar, permitiendo a cada alumno realizar actividades adaptadas a sus capacidades, nivel de destreza y habilidad motriz.

Respecto a la actividad desarrollada

Destacar el alto grado de motivación, predisposición e ilusión hacia la actividad durante todas las sesiones. Especialmente durante las 3 primeras sesiones, con ambientes de aprendizaje, el grado de actividad motriz fue muy alto, sobre todo en el inicio, debido a la motivación intrínseca, ilusión, ansia por lo inesperado y la sorpresa que para ellos suponía comenzar cada sesión.

En relación al punto anterior, el tiempo real de trabajo e intensidad en todas las sesiones fue alto ya que al no haber interrupciones del docente para explicar u organizar actividades o juegos, la mayoría del tiempo los alumnos están jugando. Existen algunas excepciones, como al inicio de la sesión con el comentario previo, las puestas en común o cuando escribían en el *diario de clase*.

En la mayor parte de la actividad desarrollada el juego ha sido el eje principal, siendo un juego libre, espontáneo, placentero y divertido. Ocasionalmente ha aparecido el juego simbólico y de expresión corporal, así como el juego reglado. En algunos ambientes, principalmente en los que se empleaban materiales novedosos para ellos, también ha surgido la imitación de juegos y actividades.

Respecto a las relaciones interpersonales

El elemento principal de los ambientes de aprendizaje y los espacios de fantasía es el juego, que se convierte con estas metodologías en un medio socializador que facilita y mejora la relación y cooperación entre los compañeros. La ayuda y colaboración entre ellos ha surgido de manera natural y autónoma durante todas las sesiones. Mediante las metodologías empleadas, donde los alumnos juegan y se organizan libremente, se han observado rápidamente los comportamientos, relaciones y agrupamientos naturales del grupo.

Algunos alumnos jugaban agrupándose por sexo. Esto ocurría especialmente al inicio de las sesiones, después estas agrupaciones se iban disolviendo. Estas metodologías favorecen la igualdad y la coeducación, cada alumno puede relacionarse con quien quiera y mediante la colaboración, alumnos con diferentes niveles de destreza o habilidad motriz pueden compartir juego y actividad.

Durante las sesiones, niños que normalmente demuestran comportamientos solitarios en las clases de educación física, se mostraron más participativos y jugaban con otros compañeros durante la mayor parte del tiempo, ya que estas metodologías provocan una mayor y mejor relación entre el grupo respecto a otras metodologías donde el docente es quien establece las agrupaciones, relaciones, juegos, etc.

Se produjeron escasos comportamientos egocentristas o de acumulación y retención de materiales, generalmente los alumnos respetaban cuando sus compañeros utilizaban los materiales o ambientes. Ocasionalmente se observaron comportamientos competitivos entre los alumnos, algunos esporádicamente, dirigían sus juegos y actividades a cierta competitividad entre ellos, lo que derivaba en comportamientos ligeramente agresivos y de no respeto del material. Es necesario comentar que esta agresividad no es entre los compañeros, sino hacia el material.

Durante las sesiones, pocas veces los alumnos acudieron al docente para solucionar conflictos, aunque en algunos momentos el docente tuviera que intervenir como mediador para evitar que algún conflicto fuera grave. En la mayoría de los casos, los propios alumnos autónomamente resolvían los pequeños conflictos que surgían. Gran parte de los comentarios de los alumnos al docente están relacionados con logros o actividades desarrolladas, es decir, quieren mostrar al docente que superan las dificultades y que son capaces de realizar ciertas actividades y juegos.

6.2. LA OPINIÓN DEL ALUMNO

A través de las Autoevaluaciones

Las fichas de autoevaluación que completaron los alumnos fueron preguntas concretas transformando en cuestiones los puntos del *compromiso*, además se incluyeron una serie de preguntas abiertas.

En las preguntas referidas específicamente a los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía sobre el disfrute y el juego libre, sobre si han podido jugar en todos los ambientes y sobre la creación de espacios de juego, en torno al 80% de las respuestas fueron *siempre*, un 20% contestó *a veces* y sólo 2 alumnos contestaron *nunca* a estas preguntas.

En cuanto a las preguntas relacionadas con el material, si lo habían compartido y utilizado responsablemente y si habían ayudado a recogerlo y colocarlo, aproximadamente el 75% contestó *siempre*, el 15% *a veces* y solo un alumno contestó *nunca*. Hay que tener en cuenta que 2 alumnos dejaron estas preguntas en blanco.

A la pregunta relacionada con los compañeros de clase, si se habían ayudado entre ellos a superar las dificultades, el 50% respondió que *siempre*, el 45% que *a veces* y sólo un alumno respondió *nunca*.

Y respecto a la pregunta relacionada con la participación y respeto en las puestas en común el 75% contesto *siempre*, el 10% *a veces* y un 13% *nunca*.

En términos generales contrastando las observaciones del profesor con los resultados de estas preguntas, las valoraciones coinciden entre el docente y los propios alumnos. Observándose que en la mayor parte de las preguntas las respuestas son muy positivas y en pocos casos encontramos respuestas negativas.

En algunas contestaciones a estas preguntas cerradas se pudieron observar rectificaciones en varios ítems lo que da a entender que estos alumnos han tenido una buena capacidad de reflexión, espíritu crítico y autoevaluación.

Ahora se presentarán los resultados de las preguntas abiertas de la ficha de autoevaluación, donde había tres preguntas:

La primera se refería a *¿Qué es lo que MÁS me ha gustado de esta unidad didáctica? y ¿Por qué?* Una gran parte de los alumnos respondió que les había gustado *‘todo’* aunque algunos no lo razonaban, en la mayoría de los casos encontramos justificaciones como:

- *“Porque ha sido divertido y me gusta jugar”; “Porque me lo he pasado muy bien; “Porque me lo he pasado muy bien con mis compañeros”; “Porque me divierto” “Porque ha sido muy divertido”*

Otros alumnos respondieron con materiales o ambientes específicos, por ejemplo:

- *“El tobogán. Porque te deslizas”; “Lo que más me ha gustado son los circuitos. Porque son muy divertidos”; “El columpio. Porque es muy guai”*

La segunda pregunta se refería a *¿Qué es lo que MENOS me ha gustado de esta unidad didáctica? y ¿Por qué?* La mayoría de los alumnos respondió sobre materiales o ambientes:

- *“El tenis y el tobogán. Porque siempre se me cae la pelota.”; “El tobogán de los bancos porque me daba un poco de miedo”; “Los zancos. No me llaman la atención”; “Los zancos porque te caes y no puedes andar”; “El columpio porque me he hecho mucho daño”*

De manera general, tienen muy claro lo que más y lo que menos les ha gustado, pero a la hora de justificarlo o argumentarlo muchos alumnos no son capaces de hacerlo, ya sea porque no están habituados a hacerlo o que aún no poseen un pensamiento analítico suficiente para poder hacerlo, recordar que estas respuestas fueron obtenidas de un grupo de primer curso de Educación Primaria.

La última pregunta estaba totalmente abierta a que los alumnos añadieran lo que quisieran sobre el profesor, los juegos y actividades que habían realizado, sugerencias, opiniones, etc.

Aproximadamente la mitad de los alumnos respondió esta pregunta, donde prácticamente todas las respuestas estaban relacionadas con la continuidad del docente que había realizado las sesiones con ellos, por ejemplo:

- *“Yo quiero que Carlos venga otra vez”; “Quiero que vuelva Carlos otro día”; “Que no se vaya Carlos”; “Quiero que vuelva el profesor”*

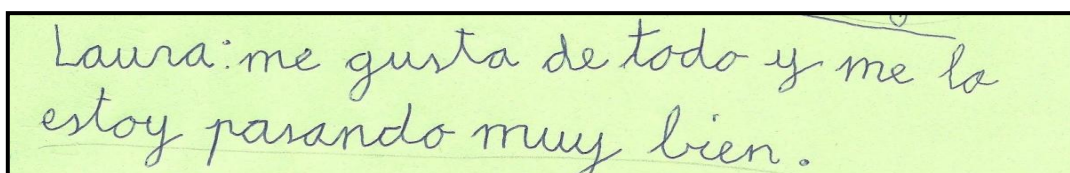
A través del Cuaderno de clase

Durante el desarrollo de las 4 sesiones se han recogido en el *cuaderno de clase* un total de 85 comentarios. Además en la cuarta sesión de creación de espacios de fantasía se recogieron 5 proyectos que también serán incluidos en este apartado.

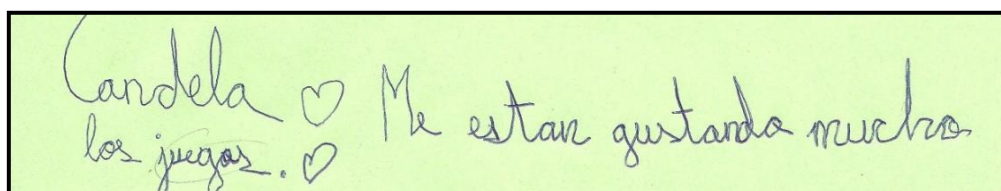
Los temas más frecuentes sobre los que los alumnos escribieron, fueron su opinión personal de las sesiones, la descripción de materiales y juegos que estaban desarrollando, la falta de tiempo y dibujos representando sus actividades y juegos.

A continuación se presentaran varios ejemplos de los comentarios más representativos:

- Respecto al disfrute y sus opiniones personales acerca de las sesiones:



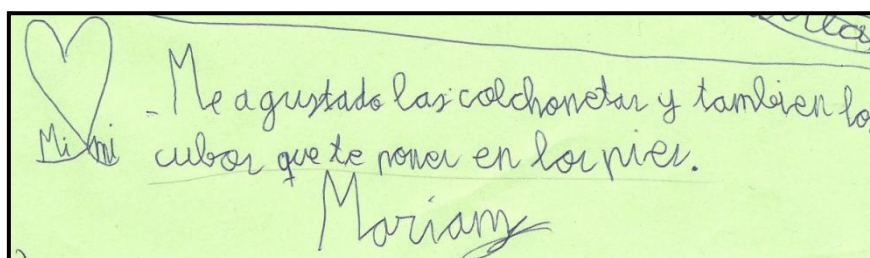
Laura: me gusta de todo y me la estoy pasando muy bien.



Candela ♥ Me están gustando muchos los juegos. ♥

Es destacable comentar que en la mayoría del resto de comentarios de este tipo aparece la palabra *juego*. Confirmando que los propios alumnos también tienen la percepción de que su actividad principal durante las sesiones es el juego.

- Respecto a cómo ellos mismo describen, los materiales y actividades que están realizando:



Miki ♥ Me agustado las colchonetas y tambien los cubos que se ponen en los pies.
Moriamy

Helena: Me a gusto mi autubus rojo
y la carrera de sacar oo.

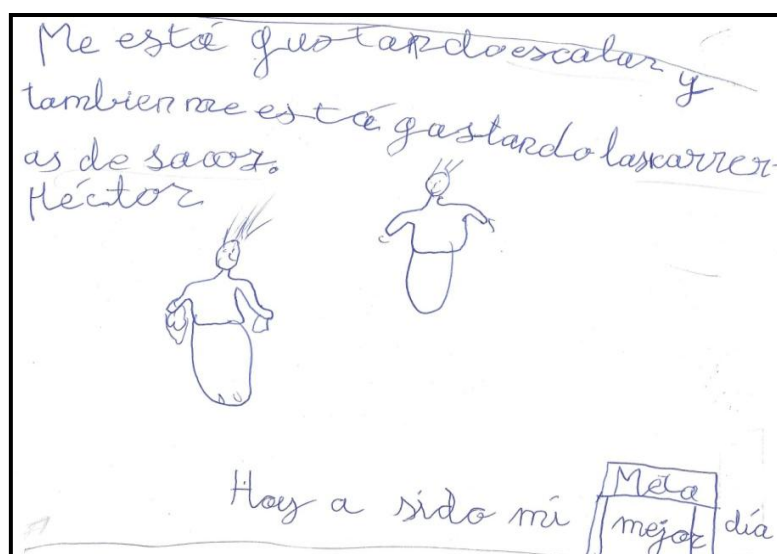
Carla me ha gustado mucho el
circuitito de saltos
de la rueda ~~carla~~ y el columpio

Observando los comentarios respecto a este apartado, podemos descubrir que no todos los alumnos conocen el nombre exacto de los materiales pero lo describen como ellos lo ven o lo utilizan. Aparece el juego reglado y el juego simbólico en algunos de los comentarios y también nuevos ambientes creados.

- En cuanto a la falta de tiempo para poder jugar más y en todos los ambientes:

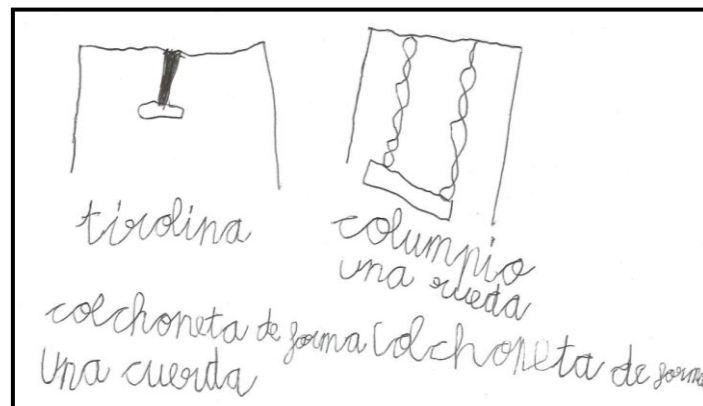
Laura: No me ha dado tiempo a hacer
todo pero me lo he pasado muy bien.

- Un ejemplo de cómo representaron sus juegos y actividades mediante dibujos:

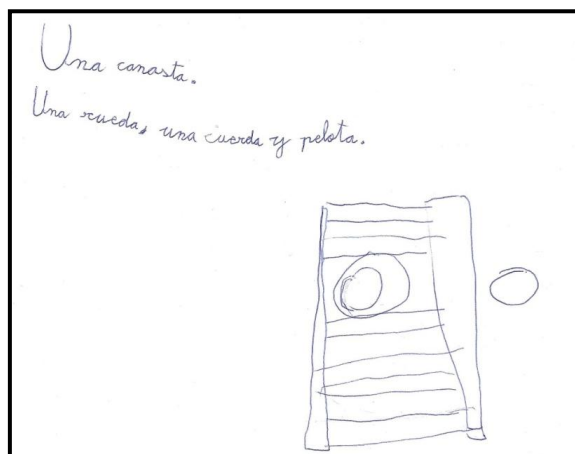


Estos 5 *proyectos* fueron realizados durante la cuarta sesión, de creación de espacios de fantasía, en la fase de planificación y diseño de los espacios. En los ejemplos presentados a continuación, además de la representación mediante dibujos, podemos encontrar los materiales necesarios e incluso si para montar sus *espacios de fantasía* les haría falta la ayuda del docente para mover o colocar ciertos materiales.

- Proyecto 1 'Columpio'



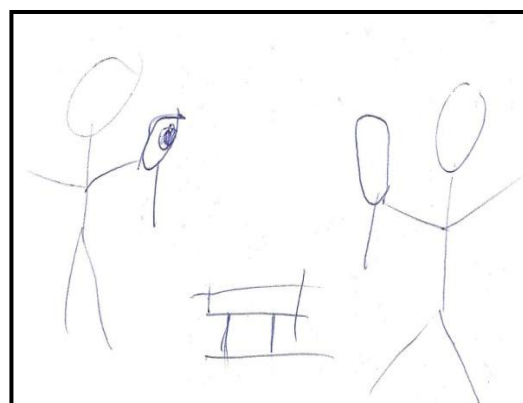
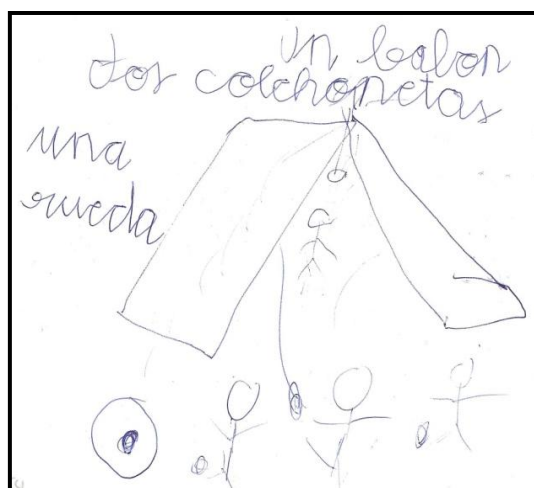
- Proyecto 2 'Canasta'



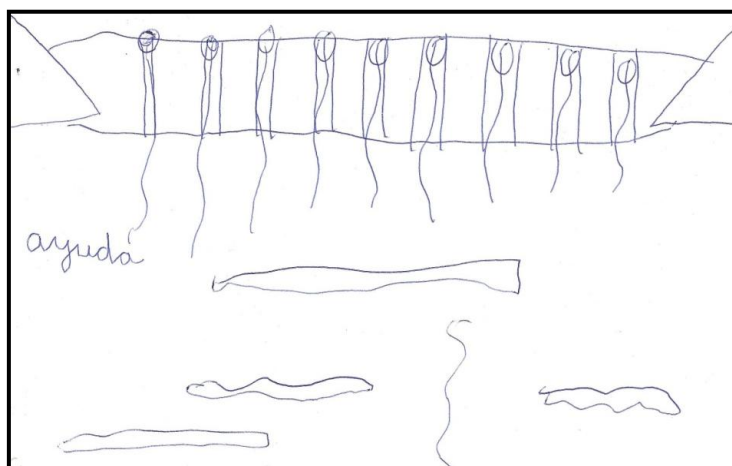
- Proyecto 3 'Circuito de saltos'



- Proyecto 4 'Volcán' y 'Tenis'



- Proyecto 5 '*Lianas*'



A través de las Puestas en común

Las puestas en común fueron grabadas, a continuación se realizará una transcripción de los temas y opiniones más tratados:

Una pregunta común en todas las sesiones fue la de que les había parecido la sesión, las respuestas generales y al unísono fueron expresiones como:

- *"Muy guai", "Divertida", "Me lo he pasado pipa", "Muy buena" y "¿Qué hay para el próximo día?"*

Otra cuestión tratada en varias sesiones fue la de si los alumnos habían podido jugar en todos los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía. Generalmente las respuestas fueron afirmativas, encontrando algunas excepciones como por ejemplo:

- *"No, porque algunos son difíciles", "Es que no me apetece", "Porque algunos se caen de morros y tienen miedo" y "A mí no me han dejado jugar con los tubos"*

Un tema tratado en todas las sesiones, fue sobre qué habían trabajado los alumnos respecto a las habilidades.

En la sesión primera destinada a Desplazamientos y Equilibrio respondieron:

- *"Hacer equilibrio", "deslizarse", "tirarse", etc.*

En la segunda sesión dirigida a los Lanzamientos, recepciones y botes:

- *"Lanzar", "tirar", "botar", "encestar", "fuerza", "pasar" y "recibir".*

Durante la tercera sesión no se trató este tema.

Y en la última y cuarta sesión dirigida a la creación de espacios de fantasía:

- *“Saltos”, “trepar”, “hacer fuerza”, “lanzamientos”, “correr”, “gatear”, “equilibrio”, “en el tenis tenías que ser rápido para que no se cayera la pelota al suelo” y “con el columpio balancearse”*

También fue un tema comentado durante todas las sesiones, el de qué ambientes o materiales les habían gustado más o menos y por qué y cuáles les parecieron más o menos difíciles y por qué:

- *“El tobogán es lo que más me gustó, porque era muy chulo subirse y bajarse”; “Los balones grandes son más difíciles de usar porque pesan mucho, y las pelotas verdes también”; “Las colchonetas fue lo que más me gustó porque hemos escalado”; “Las ruedas eran difíciles, me enrede los pies”*

Durante las puestas en común, entre otros, se trataron temas relacionados con actitudes negativas realizando una reflexión y asumiendo responsabilidades:

- *“Hemos estado tirando las colchonetas”; “Estábamos jugando y sin querer tiramos las latas”*

Asimismo surgieron temas puntuales, como preguntas acerca de lo que se encontrarían en la próxima sesión:

- Alumno: *“El próximo día ¿estará todo esto?”*
Docente: *“Esto no, con diferentes materiales”*
Alumnos: *“¡Bien!”*
- Docente: *“¿Qué os gustaría para el próximo día?”*
Alumnos: *“Cosas más difíciles”, “Pelotas para jugar al fútbol”, “Aros”...*

En la puesta en común previa a la sesión de creación de espacios de fantasía se realizó una breve introducción a la próxima, les surgían dudas como por ejemplo:

- *“¿Y cómo lo vamos a hacer?”, “¿Y cada uno juega con los suyos?”*

Respecto a los espacios de fantasía también se trataron las diferencias que ellos percibían entre las sesiones anteriores con ambientes de aprendizaje y la última, creando ellos mismos sus espacios de juego:

- Docente: *“¿Qué veíais diferente respecto a otros días?”*
Alumnos: *“Que lo teníamos que hacer nosotros”; “Y pensarlo”; “Y también teníamos que explicar los juegos”*

7. CONCLUSIONES FINALES

Teniendo en cuenta las dos partes de este trabajo, la revisión conceptual y la propuesta práctica desarrollada, podemos establecer una serie de conclusiones finales en función de cada uno de los objetivos planteados al inicio de este trabajo de fin de grado.

Respecto al primer objetivo: *‘Realizar una revisión y acercamiento teórico a los Ambientes de aprendizaje y Espacios de Fantasía con el fin de conocer qué son, cuáles son sus principios metodológicos y cómo se realiza su diseño y organización en un aula de Educación Física en Educación Primaria.’* Consideramos un objetivo cumplido satisfactoriamente ya que se ha realizado un completo desarrollo del marco teórico que sustenta los Ambientes de aprendizaje y Espacios de Fantasía, necesario para entender cuáles son los antecedentes y los principios por los que se rigen estas metodologías. Además realizando una revisión respecto al diseño y organización para crear, modificar y llevar a la práctica de la manera más positiva posible los Ambientes de aprendizaje y Espacios de Fantasía, ofreciendo además unas recomendaciones y diversas posibilidades prácticas para llevar a cabo estas metodologías.

Respecto al segundo objetivo del trabajo: *‘Elaborar y desarrollar una propuesta de aplicación práctica propia siguiendo los planteamientos metodológicos de los Ambientes de aprendizaje y Espacios de Fantasía comprobando su viabilidad y aplicabilidad al área de Educación Física dentro del primer ciclo de la Educación Primaria.’* Pensamos que en cuanto a la elaboración y desarrollo de una propuesta de aplicación práctica se ha cumplido con el objetivo de manera muy satisfactoria. Se realizó una unidad didáctica, validada por Dña. Julia Blández Ángel, referencia en cuanto al trabajo con Ambientes de aprendizaje y posteriormente teniendo la posibilidad de desarrollar esta unidad en una aula real de Educación Física. Respecto a comprobar su viabilidad y aplicabilidad, estamos totalmente convencidos de su total adaptación al currículo escolar de Educación Física en la Educación Primaria, si bien debido a las limitaciones encontradas, pocas sesiones prácticas, no se pudo comprobar la evolución de estas metodologías a lo largo de un curso académico o al menos, de un trimestre.

Y finalmente respecto al tercer objetivo: '*Observar el comportamiento psico-socio-motriz y la respuesta de los alumnos a estas metodologías realizando una recogida de las opiniones y valoraciones de alumnos y docentes durante y tras la experiencia.*' Creemos que también se ha cumplido, ya que mediante las diferentes herramientas de recogida de datos (*Cuaderno de clase, diario de clase del profesor, fichas, etc.*) se han conocido en todo momento las opiniones y reacciones de los alumnos a los ambientes y actividades presentadas, pudiendo valorar estas observaciones y contrastarlas con el marco teórico. Además los alumnos han respondido positivamente a estos nuevos métodos de evaluación y de recogida de datos, siendo muy participativos y colaborando en todo momento con la propuesta de aplicación práctica de este trabajo de fin de grado.

En general, este trabajo de fin de grado '*Los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía en la Educación Física*' ha supuesto una experiencia personal muy enriquecedora. A través de este trabajo se ha logrado un conocimiento profundo sobre en qué consisten las metodologías tratadas, además se ha tenido la oportunidad de no simplemente quedarnos en el marco teórico, sino poder desarrollar este conocimiento en un aula real de Educación Física. Si bien esta propuesta práctica ha tenido una limitación importante, como fue la del reducido número de sesiones a desarrollar y por lo tanto los resultados obtenidos son diferentes y quizás más limitados respecto a otros estudios más amplios desarrollados durante un curso escolar completo.

A pesar de esta limitación, el contacto con los alumnos de Educación Primaria, que consideramos que es donde realmente se puede comprobar con validez las metodologías educativas, ha sido una experiencia muy positiva tanto para el autor de este trabajo, para el docente que me acompañó en el aula y especialmente para los alumnos. Estas metodologías de trabajo han resultado ser un gran estímulo y motivación para los alumnos, se les ha visto disfrutar de la actividad física, han conseguido ser autónomos y su creatividad e imaginación se ha desarrollado mucho más respecto a clases totalmente dirigidas.

Además con estas metodologías se obtiene mucha información tanto de los alumnos, como del funcionamiento de la clase de Educación Física y de la tarea del docente en el aula. Elementos que normalmente no se encuentran en un aula de E.F. como el *diario de clase*, tuvieron una gran acogida y lo utilizaban asiduamente.

Es necesario comentar que los Ambientes de aprendizaje y Espacios de fantasía precisan, al menos así ocurrió con la propuesta práctica de este trabajo, de cierto tiempo previo para la preparación y montaje de las sesiones, y el esfuerzo, dependiendo de los materiales empleados, puede ser importante. Por tanto, y como también indicó la maestra en la entrevista que se le realizó tras el desarrollo de las sesiones, puede resultar complejo y en ocasiones puede quedar desaprovechado, el trabajo previo del docente, si bien con los Espacios de Fantasía no ocurriría, ya que son los propios alumnos quienes planifican y montan sus propios ambientes.

También hay que considerar que mediante estas metodologías se ha podido comprobar que pese a las posibles reticencias o miedos iniciales del docente respecto a ceder protagonismo y autonomía en favor de los alumnos, estos responden muy positivamente y son responsables en este sentido, trabajando satisfactoriamente los objetivos y contenidos planteados por el docente.

En definitiva, se puede concluir que los Ambientes de aprendizaje y Espacios de Fantasía, son unas metodologías de trabajo de alto valor pedagógico para la Educación Física en Educación Primaria, por lo que su inclusión en las programaciones escolares puede ofrecer tanto al alumno como al docente grandes beneficios y trabajar aspectos que tradicionalmente son olvidados en el aula. Si bien es necesario realizar una adaptación y planificación previa correcta para no realizar esfuerzos inútiles o que los alumnos no aprovechen todo el potencial de estas metodologías.

También consideramos que poco a poco estas metodologías se están extendiendo en el ámbito escolar, siendo cada vez más los docentes y centros escolares que las utilizan, y pensamos que progresivamente se irá generalizando su uso, esperando que en un futuro no demasiado lejano, la mayoría de aulas de Educación Física desarrollen, al menos en alguno de sus principios metodológicos clave, los Ambientes de Aprendizaje y/o Espacios de Fantasía.

Este trabajo de fin de grado ha pretendido abrir una ventana a docentes, estudiantes de magisterio y alumnos de Educación Primaria para descubrir estas metodologías, fomentar su estudio, puesta en valor y desarrollo tanto en el ámbito escolar como en otras experiencias extraescolares con niños.

8. BIBLIOGRAFÍA

Libros

- BLÁNDEZ ÁNGEL, J. (1995). *La utilización del material y del espacio en educación física: Propuestas y recursos didácticos* (1a ed.). Barcelona: Inde.
- BLÁNDEZ ÁNGEL, J. (2000). *Programación de unidades didácticas según ambientes de aprendizaje*. Barcelona: Inde.
- DENIS, D. (1980). *El cuerpo enseñado*. Barcelona: Paidós.
- DOMÈNECH, J., & VIÑAS, J. (1997). *La organización del espacio y del tiempo en el centro educativo* (1a ed.). Barcelona: Graó.
- GENERELO LANASPA, E. & ZARAGOZA CASTERAD, J. & JULIÁN CLEMENTE, J.A. (2005), *La Educación Física en las aulas: aprender a partir de un proyecto*. Gobierno de Aragón.
- GUTIÉRREZ PÉREZ, R. (1998). *La estética del espacio escolar* (1a ed.). Vilassar de Mar, Barcelona: Oikos-Tau.
- KAUFMAN, R.A. (1975). *Planificación de sistemas educativos: ideas básicas concretas*. (1a ed. en español). México D.F.: Trillas.
- LOUGHLIN, C. E., & SUINA, J. H. (1987). *El ambiente de aprendizaje: Diseño y organización*. Madrid: Morata.
- LÓPEZ PASTOR, V.M., & MONJAS AGUADO, R., & PÉREZ BRUNICARDI, D. (2003). *Buscando alternativas a la forma de entender y practicar la educación física escolar*. (1a ed.). Barcelona: Inde
- MAZÓN COBO, V. (2001). *Programación de la educación física en primaria* (1a ed.). Barcelona: Inde.
- PARLEBAS, P. (1987). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Junta de Andalucía: Universidad Internacional Deportiva, cop.1988.

- SÁNCHEZ SÁNCHEZ, G., & GONZÁLEZ HALCONES, M. Á. (1994). *Educación física en primaria: Temario y aspectos didácticos*. Salamanca: Amarú.
- SIERRA ROBLES, Á. (2003). *Actividad física y salud en primaria: El compromiso fisiológico en la clase de educación física* (1a ed.). Sevilla: Wanceulen.
- VACA ESCRIBANO, M. (1996) *La Educación Física en la práctica en Educación Primaria*. Palencia: Asociación Cultural "Cuerpo, Educación y Motricidad".
- VICIANA RAMÍREZ, J. (2002). *Planificar en educación física* (1a ed.). Barcelona: Inde.

Artículos y otras referencias académicas

- ALBA PEREDA, M. (2009). *Una experiencia con ambientes de aprendizaje en educación física en la ESO: sus efectos en el aprendizaje*. Actas del V Congreso nacional de las ciencias del deporte y de la educación física.
- FAJARDO RODRÍGUEZ, T. & GARCÍA PELLICER, J. (2010). *El empleo de ambientes de aprendizaje en educación física, para la enseñanza del equilibrio en primer curso de educación primaria*. Actas de II Jornadas de los Máster en Investigación e Innovación en Educación Infantil y Educación Primaria, 65-84.
- GARCÍA MONGE, A. (2011). *Creación y modificación de juegos motores*. Revista *Ágora para la EF y el deporte*, (31), 11-13.
- HERNÁNDEZ VÁZQUEZ, J. (1990). *El material como medio de aprendizaje y de relación pedagógica en la actividad física*. Revista *Apunts: Educació Física i Esports*, (22), 23-30.
- JUEZ BENGOCHEA, A. & DE LOS SANTOS HERNÁNDEZ, A. (2011). *Aprendizaje cooperativo, metodología por proyectos y espacios de fantasía en educación física en primaria. (Re) Construyendo la expresión corporal mediante la dramatización de cuentos e historietas infantiles. 'La Peonza' Revista de Educación Física para la paz*. (6), 3-23.
- JULIÁN CLEMENTE, J. A. (2012). *Motivación e intervención docente en la clase de educación física*. Revista *Tándem. Didáctica de la Educación Física*. (40), 7-17.

- JUNTA DE ESCUELA DE LA E.U.M. DE ZAMORA (2012). *Directrices generales de los trabajos de fin de grado en la Escuela Universitaria de Magisterio de Zamora*. Universidad de Salamanca.
- JURADO ARJONA, J. L. & AGUILERA ALMENDROS, P. & CALVO RAMOS, L. J. & FRANCO FERNÁNDEZ, M. M. & GARCÍA VERGARA, D. (2006) *Ambientes de aprendizaje: un recurso metodológico para el área de Educación Física*. Revista digital *Práctica docente*, (3).
- LAORDEN GUTIÉRREZ, C. & PÉREZ LÓPEZ, C. (2002) *El espacio como elemento facilitador del aprendizaje. Una experiencia en la formación inicial del profesorado*. Revista *Pulso*, (25), 133-146.
- LARRAZ URGELÉS, A. & FIGUEROLA MESTRE, J. (1988) *El acondicionamiento de los patios de recreo*. Revista *Cuadernos de Pedagogía*, (159), 24-29.
- MADRID, J. (2005). *Espacio y materiales no convencionales: Una experiencia en la ESO*. Revista *Retos: Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación*, (7), 19-27.
- MARTÍNEZ, M.C. & CHIQUIRRÍN, T. & JIMÉNEZ, C. & SIMÓN, A.I. (2012) *Espacios de juego, creatividad y relajación*. Revista *Cuadernos de Pedagogía*, (426), 24-27.
- MENDIARA RIVAS, J. (1999). *Espacios de acción y aventura*. Revista *Apunts: Educació Física i Esports*, (56), 65-70.
- MUÑOZ MATILLA, J.A. (2009). *Material curricular de la asignatura 'Didáctica General'*. Curso 2009/2010. Universidad de Salamanca.
- NAVARRO FRANCO, B. & GARCÍA PELLICER, J. (2010) *El uso de ambientes de aprendizaje en educación infantil para trabajar contenidos de Educación Física*. Actas de *II Jornadas de los Máster en Investigación e Innovación en Educación Infantil y Educación Primaria*, 399-416.
- ORREGO FERNÁNDEZ, V. & SÁENZ-LÓPEZ BUÑUEL, P. (2013) *Una propuesta didáctica basada en la construcción de ambientes de aprendizaje*. Revista digital *EFDeportes.com*, (178). <http://www.efdeportes.com/efd178/construccion-de-ambientes-de-aprendizaje.htm>

SÁNCHEZ MARTÍN, A. (2010). *Material curricular de la asignatura 'Educación Física y su Didáctica II'*. Curso 2010/2011. Universidad de Salamanca.

SÁNCHEZ MARTÍN, A., MUÑOZ UBIDE, E., & FERNÁNDEZ NORIEGA, F. (2001). *La creación de espacios de fantasía en educación física. Una experiencia práctica con alumnos/as de tercer ciclo de educación primaria*. Actas del IV Congreso Internacional La Enseñanza De La Educación Física y El Deporte Escolar, 109-116.

SEGARRA I BALASCH, J. (1988) *Una experiencia de arquitectura escolar: La 'Escola Espiga'*. Revista Cuadernos de Pedagogía, (159), 16-18.

Legislación

Decreto 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. (BOCYL de 9 de mayo de 2007).

Ley Orgánica de Educación (LOE). Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (B.O.E. de 4 de mayo de 2006).

Ley Orgánica General del Sistema Educativo (LOGSE). Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. (B.O.E. de 4 de octubre de 1990).

Ley Orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. (B.O.E. de 10 de diciembre de 2013).

Real Decreto 1344/1991, de 6 de septiembre por el que se establece el currículo de la Educación Primaria. (B.O.E. de 13 de septiembre de 1991).

Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (B.O.E. de 8 de diciembre de 2006).

9. ANEXOS

A continuación se presentan los Anexos, documentos que complementan este trabajo y ayudan a entender su desarrollo:

ANEXO 1

Se muestran una serie de documentos fotográficos realizados durante el desarrollo de la unidad didáctica 'Somos Habilidadosos' y que completan dicha unidad didáctica y apoyan los resultados y valoraciones derivadas de la propuesta de aplicación práctica desarrollada durante la realización de este trabajo de fin de grado.

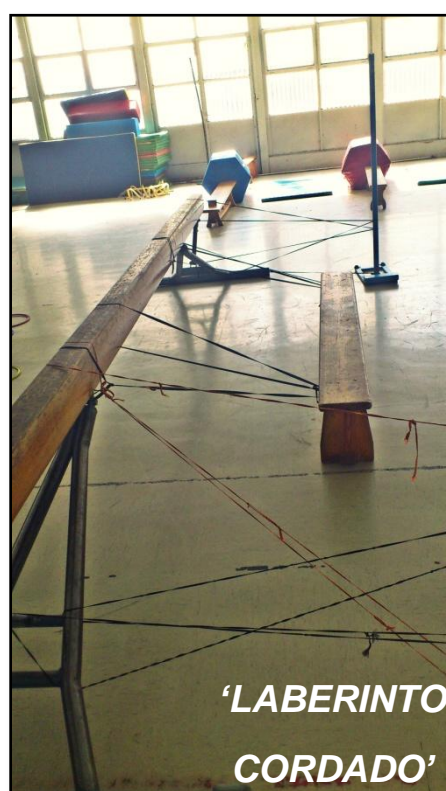
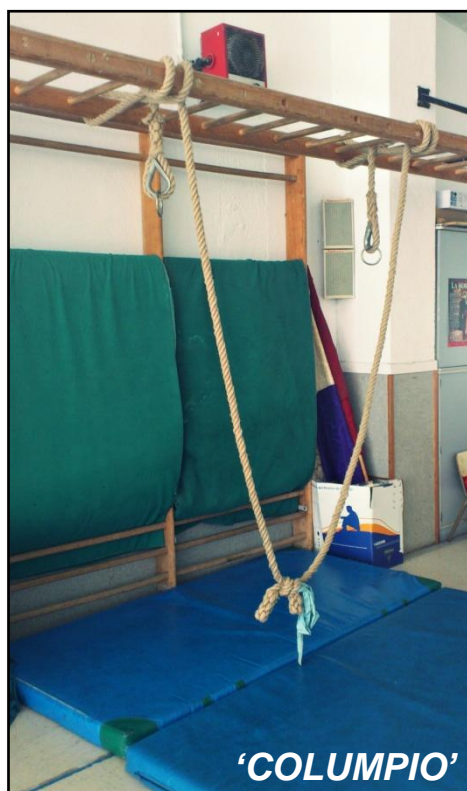
El *cuaderno de clase*, elemento donde los alumnos expresaban sus opiniones y comentarios durante las sesiones:

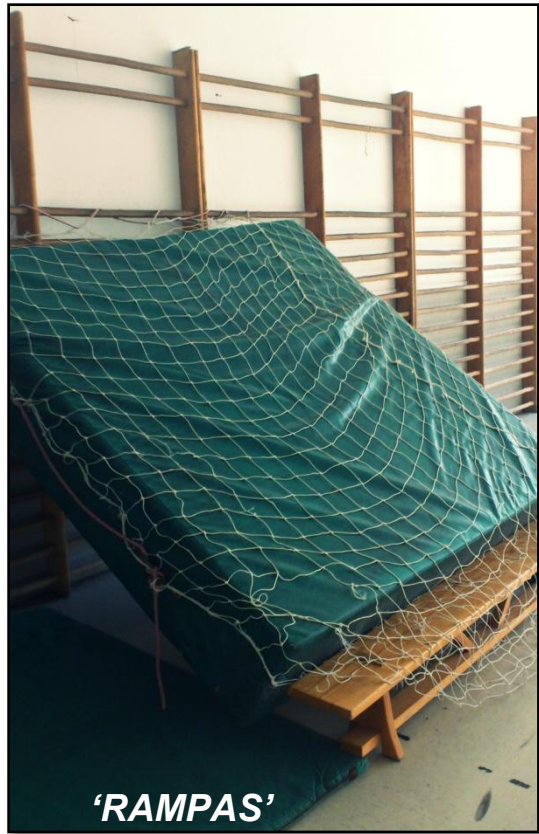


Algunos ambientes pertenecientes a la primera sesión *'Aventuras en el gimnasio'*:

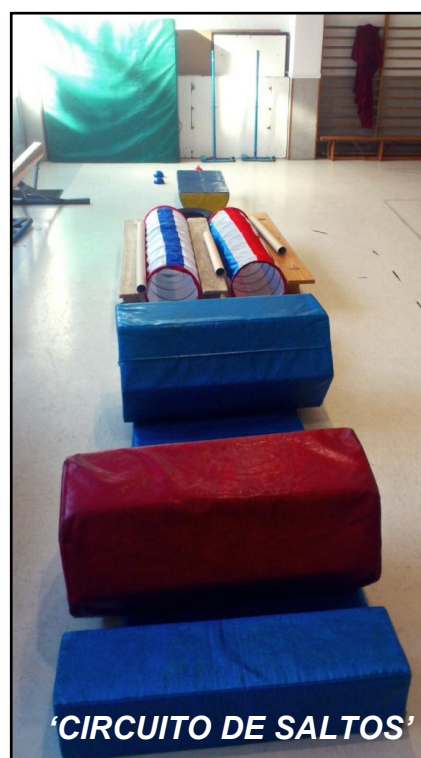
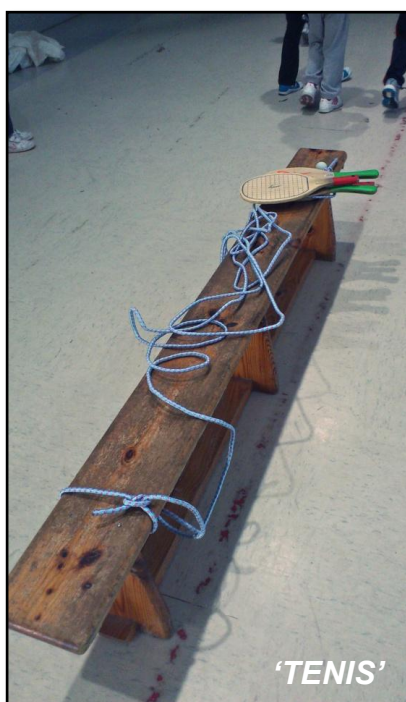


Ambientes pertenecientes a la tercera sesión *'Subo y Bajo'*:





Proyectos de los alumnos en la cuarta sesión '*Mis Espacios de Fantasía*':



ANEXO 2

Selección de algunos de los comentarios de los alumnos plasmados en el *cuaderno de clase*:

Bald
Me encanta
lo que estoy haciendo.

Mimi Me gustado mucho el
balóncesto y los balones
gigantes. Mariam

Helena Me lo e pasado muy bien
jugando al pin pon.

Maria me gustan las lianas y el circuito

Me lo estoy pasando muy
bien me gusta todo es genial pero se está
acabando soy Irate &

Helena: E hecho una catapulta amarilla.

Maria me gusta la colchoneta de
cuerdas y el columpio.

ANEXO 3

Las transcripciones integras de las entrevistas que se realizaron a Dña. Esther Chimenó, maestra de Educación Física que me acompañó durante el desarrollo de la propuesta de aplicación práctica.

Entrevista previa a la maestra

Entrevistador: “¿Ha trabajado en alguna ocasión con la metodología de Ambientes de aprendizaje o Espacios de Fantasía?”

Maestra: *“No. Algo parecido a modo de gymkanas donde por grupos iban cambiando de rincones o zonas de juego”*

E.: “¿Qué valoración previa hace de los Ambientes de aprendizaje y Espacios de fantasía?”

M.: *“Quizás sea necesario tiempo previo para la preparación. ¿Vale la pena el esfuerzo de la preparación? Difícil compatibilidad entre los grupos de Psicomotricidad de Educación Infantil y los grupos de Educación Física de Educación Primaria. Esperare a los resultados para ver cómo funciona.”*

E.: “¿Cómo cree que reaccionarán los alumnos a los Ambientes de aprendizaje y Espacios de fantasía?”

M.: *“Muy bien. Se ilusionan con todo.”*

Entrevista posterior a la maestra

Entrevistador: “¿Cuál es la valoración general posterior de las metodologías de Ambientes de aprendizaje y Espacios de fantasía?”

Maestra: *“Me ha gustado mucho. La idea es fabulosa, los niños han disfrutado mucho, aprenden mucho, es muy creativo. Sigo viendo el mismo problema que veía, disponer de una hora previa para organizar ese material.”*

E.: “¿Cuáles serían los aspectos positivos/a favor y negativos/en contra de estas metodologías?”

M.: *“Pues los aspectos positivos son, primero que es una sesión diferente, entonces los niños ya van muy motivados; segundo, que además que ellos hagan otras cosas, que vayan valorando directamente es algo también novedoso, es decir, que ellos vayan valorando la actividad te da un feedback muy rápido, en seguida sabes si a los niños les está gustando y lo que no. Tercero, la utilización de materiales muy diversos es también muy positivo, el que los niños vean otras formas de utilizar el material, que sean capaces de crear, imaginar y de fomentar ese espíritu.*

Y negativo, fundamentalmente el tema del material, su disponibilidad, ya que algunos materiales no los disponemos en el colegio y en algunos casos la larga preparación para solo una hora de clase es mucho trabajo.”

E.: “¿Si lo incluiría, cómo haría para incluir este tipo de trabajo en sus clase?”

M.: *“Si, de hecho ya lo has visto que lo estoy haciendo. Economizar el material y utilizar un material del que si dispones y no presentarlo de una forma tan colocada, sino que les presentas el material directamente en gimnasio y ellos ya organizan sus espacios y el material como ellos quieren.”*

E.: “¿Consideraría mejor estas metodologías que las metodologías tradicionales más encaminadas a la clase magistral?”

M.: *“Yo creo que es bueno como complemento, no como método único. Tu puedes utilizarlo en todas las unidades incluso, meter dos o tres clases con este tipo de trabajo, para que sea diferente, además motivaría mucho más. Si les presentas siempre el material de la misma manera probablemente se acabarían cansando y dejarían de trabajar cosas que a lo mejor quieres trabajar con ellos, porque ellos a lo mejor son un poco pequeños para que se les ocurra. En todas las unidades didácticas, perfectamente podrías organizar dos o tres clases con este tipo de método.”*

E.: “¿Algún comentario u opinión a añadir?”

M.: *“A mí me ha gustado mucho, he aprendido un montón y los niños se lo han pasado muy bien. El último día que no has venido, los niños estaban preguntando: ¿Y Carlos no viene más? Para mí ha sido muy enriquecedor y ver a los niños como funcionan de otra manera y demás me ha gustado mucho.”*

ANEXO 4

Documentos empleados para realizar la evaluación de la unidad didáctica 'Somos habilidosos'.

- Ficha de observación para el profesor:

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PROFESOR	
Unidad didáctica 'Somos habilidosos' Sesión N°:	
Aspectos a observar	Registro anecdótico
¿Juegan libremente y disfrutan de los ambientes de aprendizaje?	
¿Comparten y cuidan el material?	
¿Adoptan suficientes medidas de seguridad?	
¿Existe buena relación entre todos los alumnos?	
¿Son originales y creativos en sus juegos y actividades?	
¿Son participativos y respetan a sus compañeros en las puestas en común?	
Otros datos de interés:	

- Ficha de autoevaluación para el alumnado:

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

U.D.: 'SOMOS HABILIDOSOS'

Nombre: _____ Curso: _____

- ¿He disfrutado de las sesiones jugando libremente, siendo creativo en mis juegos y actividades y respetando a mis compañeros?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

- ¿He jugado en todos los ambientes de aprendizaje y en los espacios de juego creados por mis compañeros?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

- ¿He compartido y cuidado el material, utilizándolo con cuidado y evitando accidentes?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

- ¿He ayudado a mis compañeros a superar las dificultades?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

- ¿He creado un nuevo espacio de juego respetando las creaciones de mis compañeros?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

- ¿He ayudado a recoger y colocar el material al final de cada sesión?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

- ¿He participado en las puestas en común escuchando y respetando a mis compañeros?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

- ¿Qué es lo que MÁS me ha gustado de esta unidad didáctica 'Somos habilidosos'?

¿Por qué?

- ¿Qué es lo que MENOS me ha gustado de esta unidad didáctica 'Somos habilidosos'?

¿Por qué?

- ¿Quieres añadir algo más? Escribe lo que quieras sobre el profesor, los juegos y actividades que has realizado, sugerencias, etc.

